

W numerze 2 kompakt!!!

**108
STRON!**

CD-ACTION

Nr 11/97 (10)
Listopad 1997

INDEX: 334531
ISSN: 1426-2916
cena **12 zł 99 gr**

DARK EARTH

ATLANTIS, VIRTUA FIGHTER 2, SONIC 3D,
INCUBATION, OUTPOST 2,
WARLORDS 3, HUNTER KILLER,
3D DREAM HOME DESIGNER,
ENCYKLOPEDIA KOTÓW

**TYLKO U NAS
WYWIADY Z:**

BOGUSŁAWEM WOŁOŚZAŃSKIM,
WSPÓŁAUTOREM KOMPUTEROWEJ WERSJI
"SENSACJI XX WIEKU"
BRYANEM WALKEREM
TWÓRCĄ GRY "FLYING NIGHTMARES 2"



BRAK CD?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ?

Silver Shark

ISSN 1426-2916



11

9 771426 291976

CONSTRUCTOR

CO? CONSTRUCTOR? GŁOŚNIEJ - TU SIĘ PRACUJE!

Constructor jest jedną z najbardziej oryginalnych gier strategicznych – przykuwa uwagę niespotykanym połączeniem taktyki, akcji, humoru i wspaniałej grafiki 3D. Twoim ostatecznym celem jest władza nad miastem. Wspomagany przez bankierów i lokalne sknery będziesz tworzył fabryki, zakłady usługowe, osiedla, a nawet ich mieszkańców. Twoim zadaniem jest nie tylko rozwijanie własnej działki, ale również sabotowanie działalności rywala. Do czterech graczy może toczyć walkę z komputerem lub przeciwko sobie. Wszystko jest dozwolone, gdy chce się zostać milionerem w świecie, który Ty kontrolujesz!



Grywalne demo dostępne jest na stronie internetowej
www.cdprojekt.com.pl

AKKlaim

CD PROJEKT

Biurowo: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51,
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18



e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Numer 18
Listopad 97

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski, Paweł Musiałowski,
Aleksander Olszewski,
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Michał Krasnodębski,
Piotr Krzysztofik, Piotr Lason,
Magpie, Nietoperek,
Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki,
Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski,
Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



65.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Witajcie!

Znów przed Wami nowy, gorący wręcz od nowości CDA. Radzę wziąć go w dłoń przez rękawiczki, bo plony ECTSu aż skwierczą na łamach i CD-kach od nowych pomysłów, idei czy niesamowitej grafiki. To niewiarygodne, gdy tak się patrzy na gry, które zachwycaly nas powiedzmy rok temu - dziś zazwyczaj wyglądają już jakoś ubogo, smutno, przasnianie... Za rok zresztą powiemy to samo o dzisiejszych demach. Ale nie ma co się temu dziwić, przemysł komputerowy jest najszybciej rozwijającą się branżą na świecie. Co 18 miesięcy podwaja się moc obliczeniowa procesorów; powstają coraz doskonalsze karty graficzne i muzyczne, lepsze płyty główne, większe i szybsze HDD itp. Czytałem kiedyś takie ciekawe porównanie. Gdyby przemysł samochodowy miał identyczną dynamikę rozwoju jak nasze PC-ty, to już dziś przeciętny samochód powinien przejechać milion kilometrów na litrze benzyny, rozwijać prędkość rzędu 100.000 km/h, komfortem i bezpieczeństwem jazdy przewyższać najbardziej luksusowe modele Mercedesów... i kosztować 1 zł. Nieźle, co?

Może akurat obniżkę cen niespecjalnie widać w naszej branży; ba, niektórzy powiedzą nawet, że komputery drożeją - ale to jest pojęcie względne. Pamiętam jak mój znajomy kupował 486/66 z dyskiem 850 HDD, 8 Mb Ram i SVGA z 0,5 Mb Ram w połowie 1994 roku. Wydał na to straszną kasę. Dziś za te same pieniądze (nawet gdy nie uwzględnimy inflacji) kupiłby pewnie P-100, 16 Mb Ram, jakiegoś Virge'a z 2 Mb i dwa razy większy HDD. I to jest jak najbardziej korzystna tendencja. Wiadomo wprawdzie, że ten, kto chciałby mieć sprzęt napakowany „na maksa”, będzie musiał wydać roczną dobrą pensję (na początek) - ale typowemu graczowi wystarcza przecież nieco słabsza (co nie znaczy „słaba”) konfiguracja, a to już kosztuje dużo mniej i jest w naszym zasięgu. Nie każdy musi mieć od razu Pentium II z 266 Mhz - zaś fakt, że Intel na potęgę wyprzedza starsze i przestarzałe Pentium 133 i 166 (tak, tak, teraz są to już procesorki szykujące się do emerytury) za 50% ich ceny, może być okazją do korzystnych przedsięwziętych zakupów. Natomiast każdy gracz POWINIEN już chociaż zacząć myśleć o zakupie 3Dfx. Gierki wykorzystujące akceleratory grafiki mnożą się jak grzyby po deszczu, zaś redaktorzy, widząc co dzieje się na ekranie w takim np. Turoku (BTW: tekst w CDA, demo na CD), czy innym G-Police (demko również na CD) z jękiem bólu łapią się za portfele.

Niestety bije to rykoszetem w niezamożnych posiadaczy słabszych konfiguracji. Gierki na 486, tylko pod DOS, są już równie rzadkie jak rodzyнки w cieście zakupionym w państwowym sklepie za czasów komunizmu. Mieliśmy naprawdę duży problem, by zdobyć choć kilka takich gier na nasze CD... A będzie coraz gorzej. W zeszłym numerze zapowiadałem, że nasze kompaktki nie będą już dzielone na DOS i Windows'95; wtedy jednak w ostatniej chwili udało się nam zgromadzić odpowiednią ilość materiału na kompakt dosowski; w tym numerze słowo stało się ciałem! Pamiętajcie: to nie jest nasza złośliwość ani też efekt łapówki z Microsoftu. To jest życie! A i posiadacze Pentium i Windows'95 nie mogą się czuć zbyt bezpiecznie. Czemu? Raz, że szykuje się nam już Windows'98 (nasze wrażenia z kontaktów z beta-wersją znajdziecie na dalszych stronach CDA), dla którego 16 Mb Ram to tyle, co 8 Mb dla Windows'95. A jak na horyzoncie jest Windows'98, to i pewnie niektórzy producenci już przymierzają się do gier pod ten system... Dwa, że wspomniany przeze mnie 3Dfx dokonuje wręcz rewolucji w świecie gier. A wiadomo jest, że rewolucje są zwykle bardzo kosztownymi wydarzeniami... Patrząc jednak z drugiej strony: warto się wykosztować. Nareszcie PC-towcy nie będą musieli zazdrościć posiadaczom konsol!

Tyle moich refleksji. Nie będę dziś dokonywał typowego przeglądu zawartości CDA (od tego macie spis treści). Skupię się raczej na nowościach: wprowadziliśmy listę przebojów. Będą mogli na nią głosować czytelnicy, ale znajdziecie też notowania najlepiej sprzedawanych gier na świecie (i to podawane na podst. zestawień ELSPA - trudno o bardziej wiarygodne źródło). Przymierzamy się też do kolejnej zmiany układu stron, tak by zmieścić tam jak najwięcej tekstów; myślę, że efekt naszych starań ujrzyście już w następnym numerze.

Hm. Nie mogę jednak oprzeć się przyjemności prezentacji paru perełek z tego numeru, na zasadzie „szef kuchni poleca”. Wydaje mi się bowiem, że w tym miesiącu powinniśmy zadowolić chyba każdego miłośnika gier komputerowych (i nie tylko jego). Doprawdy, mam wrażenie, że jest już grudzień i rozpakuje prezenty pod choinką (choć piszę te słowa w deszczowy październikowy dzień). Hexen 2, Virtua Fighter 2 - te gry nie wymagają komentarzy (prawdę mówiąc jestem jednak oboma lekko rozczarowany - dostałem dużo, ale liczyłem na więcej). Warlords 3 - miód na serce każdego stratega. Wymiatająca Incubation (dla mnie przebój numeru; pamiętacie Laser Squad...?); ucztą dla oczu miłośników gier akcji - Turok: The Dinosaur Hunter. Niesamowicie klimatyczna Dark Earth (mało brakowało, a ta gra otrzymałaby jako pierwsza w historii naszego pisma ocenę 10/10!). Reportaż z ECTS (plus film video na CD), atrakcyjne wywiady... Właściwie trudno by mi było dziś określić, co NIE wymaga polecenia w tym numerze. Może więc pozostawię to Wam do oceny. Po prostu - miłej lektury!

Jerzy Poprawa

Zawartość Cover CD

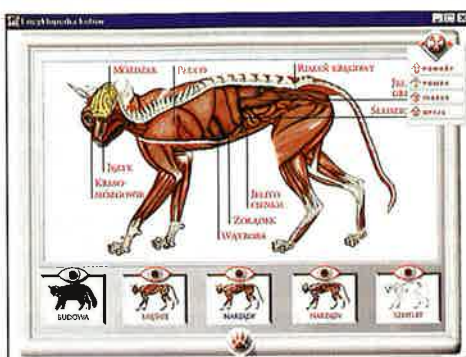
Co na kompaktach? 6

Programy użytkowe

Miau! 10

Encyklopedia kotów

Niezwykła wyprawa w świat kotów (nie tylko domowych); w tym także koty w kulturze świata.



Chatka Małolatka 13

Chatka małolatka

Program łączący elementy interaktywnej bajki z nauką angielskiego.

Komputerowy anglista 14

Multimedialny słownik

Słownik angielsko-polski i polsko-angielski, wydanie drugie, poszerzone.

Budujemy nowy dom... 16

3D Dream House Designer

Zabaw się w architekta - zaprojektuj sobie dom! To wcale nie jest trudne (gdy się ma ten program).



Hegemonia okien 18

Windows'98

Pierwsze wrażenia z kontaktu z beta-wersją następcy Windows'95.

Kalejdoskop

Nowości, zapowiedzi 20

W produkcji

Mroczna historia 26

Zmierzch

Nieco informacji o tworzonej właśnie polskiej grze, łączącej zalety fabularnych i komputerowych gier RPG.

16 na 4 (kółkach) 28

Ultim@te Race

To powinno cieszyć wszystkich miłośników czterech kółek, potężnych silników i opływowych karoserii.

Gry przegląd

Konsolę na 3Dfx zamienię.. 29

Overboard

Niezła i sympatyczna graficznie zręcznościówka Psychosis. Zostań piratem - ale nieco innym niż zwykle i bynajmniej nie w kolejnym klonie „Pirates”.

Przygoda po polsku 30

Reah

4-ro kompaktowa (!) polska przygodówka o naprawdę dobrej grafice i „zakręconej” fabule. Polak potrafi!



Prehistoryczny bój 32

Turok: The Dinosaur Hunter

Trójwymiarowa gra akcji na PC-ta, która wygląda lepiej od oryginału na Nintendo64?! Czy to możliwe? A jednak!

Nadchodzi... 3Dfx! 34

Incoming

Dobra nawalanka; zręcznościowa symulacja lotu helikopterem w klimacie Desert Strike, ale o niewiarygodnie dopracowanych efektach świetlnych i takiej samej grafice.

Gry recenzje

Świat według smoka 35

Smocze Historie

Zemsta Kaina 36

Blood Omen: Legacy of Cain

Jesteś wampirem i... Gra, która wywołała mieszane uczucia wśród redakcyjnych fanów RPG, ale ucieszyła miłośników zręcznościówek.

Demon szybkości 38

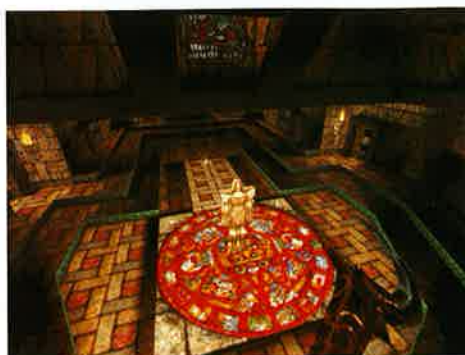
Rally Championship2

I znów fanatycy szybkiej i sportowej jazdy samochodem mają coś dla siebie.

Fantas(t)y(czne) tojenie! 40

Hexen 2

Wyczekiwana od dawna nowa produkcja Raven Software odsłania swe tajemnice pod czujnym okiem naszych recenzentów.



Wojna jajek... 42

Planet Blupi

Sympatyczny i zabawny program ze Szwajcarii - gra łączy elementy RTS z rozbudowaną i wymagającą wysiłku umysłowego grą zręcznościową.

Strefa mroku 43

Dark Earth

Tego nie można opowiedzieć - to trzeba zobaczyć. Pisaliśmy o tej grze już rok temu - ale okazuje się, że warto było tyle czekać...

Pan Sonic 3D 47

Sonic 3D

Niebieski język powraca, tym razem w trójwymiarowym i dużo lepszym niż poprzednio wcieleniu. Znakomita zręcznościówka!

Atlantis 48

Atlantis

Wybierz się na mityczną Atlantyde i pomóż jego mieszkańcom (a ściślej mówiąc jednemu) wypłatać się z poważnych kłopotów, a przy okazji tradycyjnie - uratuj świat.

Virtualne mordobicie 50

Virtua Fighter 2

Sega wyciągnęła wreszcie swego asa z rękawa - kontynuację kultowej gry karate.

Rządy bohaterów 52

Warlords 3

Chwila radości dla miłośników strategii, którzy czekali na tę grę przez parę ładnych lat.

Obco-wanie 54

Go-Man

Po raz n-ty ratujemy Ziemię przed atakiem Obcych, sterując wielkim robotem bojowym.

Steel Panther żyje! 55

Steel Panthers Campaign Disc

Jeśli znasz na pamięć wszystkie misje w Steel Panthers - to pora nabyć nowe...

Marzenia o Imperium 57

Imperialism

Utrzymana w kolonizacyjno-cywilizacyjnym klimacie gra umożliwi Ci stworzenie własnego Imperium.

Obcy: kolejne starcie

Incubation: Time is Running Out

Każdy, kto lubi horrory z cyklu Obcy i kocha dowodzić kosmicznymi komandosami - musi poznać tę grę!



Agonia planety

Outpost 2

I znów starsi stażem stratedzy zacierają rękę, bo tytuł im się zapewne bardzo pozytywnie kojarzy...



Maksimum Rentgena

XCar

Bieg do domu

Baseball Pro'98

Za siedmioma górami

Betrayal in Anthara

Wojna tytanów

Agent Armstrong

Bestie i prostaczki

Beast & Bumpkins

Podwodniacy na start

Hunter Killer

Dawno nie było w CDA symulacji współczesnego atomowego okrętu podwodnego. Naprawiamy więc ten błąd.

Geniusz starożytności

The Great Battles of Alexander

Byłeś już Napoleonem, Cezarem, Hannibalem... zostań więc Aleksandrem Wielkim i podobnie jak on spróbuj podbić świat w całkiem niezłej grze strategicznej.

Kulki do dziurki

Corell Super Putt

Mini-golf to naprawdę sympatyczna rozrywka!

58



Nadchodzi Legion!

7th Legion

Jeden z oryginalniejszych RTSów tego roku, łączący klasyczne zasady rozgrywki z elementami kartanych gier RPG.



Zabójczy perfekcjonista?

Perfect Assassin

Raczej nietypowa (z wielu względów) gra przygodowa. A czy udana? Sprawdźcie sami.



Poradnik hackera #6

Jak oszukać Quake, poprawki do gier, program ułatwiający poprawki w grach.

POMOCNA DŁOŃ!

ECTS'97 część 2

Aneksja

Królestwo Chaosu

Scena komputerowa

Gravity'97, wyniki Intel Outside IV

Wywiad z B. Wołoszańskim

Wywiad

Bogusław Wołoszański mówi o sobie oraz swoich najnowszych projektach, m.in. komputerowej wersji „Encyklopedii II wojny światowej”.

Koszmary weterana

Wywiad

Pilot, weteran wojny w Zatoce Perskiej, odsłania kulisy tworzonej przez siebie gry (symulator helikoptera bojowego).

Listy

Action Redaction

Sufler

Jak grać w Theme Hospital? Solucja do Goosebump: Escape from Horrorland. Podpowiedzi do Dark Colony.

Tipsy

Lista przebojów

Konkursy

78

WARTO ZOBACZYĆ



Windows'98 str. 18

Wśród posiadaczy komputerów nie ma chyba nikogo, kto nie miałby styczności z systemem Windows'95. Radzimy więc zapoznać się z tekstem omawiającym możliwości jego następcy, by już wkrótce „nie kupować kota w worku”.



Turok: The Dinosaur Hunter str. 32

To jedna z tych gier, po których obejrzeniu oczy same stają w slup. Będący brawurowym połączeniem gier „dooomopodobnych” i tych w stylu Tomb Raider, Turok zabija wyczekowaną grafiką oraz niezwykle klimatem przygody. A przy okazji nawiązuje do powracającej fali dinomanii.



Dark Earth str. 43

Czy przygodówka może zafascynować miłośników gier akcji? Dziwne pytanie, ale w tym przypadku odpowiedź brzmi. Tak. Oryginalny pomysł, wspaniała mroczna atmosfera, zakrecona fabuła, sporo akcji wymagających refleksu, no i grafika (3D) - to chyba szczyt możliwości PC-tów bez 3Dfx - powinna przykuć Was do ekranu na długie dni czy nawet tygodnie. Dark Earth to jeden z murowanych kandydatów do tytułu „gry roku 1997”.

• Zawartość Cover CD •

Uwaga: więcej danych o klawiszologii, instalacji itp. znajdziecie zwykle w plikach typu „readme”, „manual”, itp. zawartych w katalogu, gdzie instaluje się dane demo. Uprzedzamy też, że w przypadku co najmniej dwóch gier (Incubation i The Reap) należy (po „odpaleniu” dema z CD) wpisać w okno, które w tym momencie pojawi się na ekranie, ścieżkę dostępu. Tzn. należy wpisać nazwę partycji (np. C:/) dysku oraz katalog, w którym zainstaluje się gra. Np. D:/cda zainstaluje daną grę na dysku D, w katalogu CDA.



Dark Earth Kalisto/Microprose

Doskonała przygodówka z grafiką 3D (obszerna recenzja w tym CDA) rozgrywająca się w bardzo ciekawych realiach, ze sporą ilością elementów akcji i nietypową fabułą. Znakomita grafika 3D (i wcale nie trzeba do tego 3Dfx...). Demo zajmuje około 24 Mb. Dokładną ścieżkę z klawiszologii uzyskacie po naciśnięciu F1, ale dla leniwych szybki przegląd co ważniejszych klawiszy.

Klawiszologia:

Tab	- zmienia Arkhan Mood (Dark/Light)
kursory	- sterowanie postacią
Shift + góra	- szybko naprzód
Spacja	- akcja
C	- combat mode
CTRL	- combat mode ale w łatwiejszym wydaniu

CTRL + Shift + strzałka w górę	- special combat mode
I lub Backspace	- inventory

Wymagania: Pentium 75, 8MB Ram, 4 x CD-ROM, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, DirectX 3.0.

Incubation: Time Is Running Out (Blue Byte)

To rozgrywana w turach gra będąca czymś pośrednim pomiędzy grami w typie Space Hulk i Laser Squad, a porządkiem grą strategiczną. Dowodząc plutonem kosmicznych marines śpieszysz na pomoc zaatakowanej przez zmutowane monstra kolonii (fabuła się z czymś kojarzy, nie?). Gra robiona jest na engine Extreme Assault (co widać! - ale w tym pozytywnym sensie) i wykorzystuje 3Dfx (lecz chodzi i bez niego). W demie

G Police (Psygnosis)

Znakomity zręcznościowy symulator firmy Psygnosis przeniesie Was w rok 2097 do miast porozmieszczonych na jednym z satelitów Jowisza. We wspaniałej futurystycznej scenarii, nawiązującej klimatem do filmu Blade Runner i gry Syndicate, poruszysz się dopalającym odrzutowymi silnikami helikopterem, pilnując ładów i porządku, oraz egzekwując przestrzeganie prawa za pomocą kilkunastu typów broni. Niesamowita grafika pokaże posiadaczom konsol, że PC jest nie do pobicia (o ile posiadamy 3Dfx, bez tej karty gra jednak bardzo dużo traci... ale działa!). Wersja demo to jedna misja, gdzie powinniście zniszczyć wszystkie statki powietrzne wroga (wraz z jednym o nazwie... Krakov; niesamowite bydlę, które można tylko „ugryźć” strzelając kilkakrotnie płazmą w silniki lub wałąc seriami rakiet) oraz jak najwięcej struktur naziemnych wroga (cywile nie powinni być eksterminowani...). Demo zawiera się w 19 Mb.

Klawiszologia:

Kursory	sterowanie
Prawy Shift	doładujemy gaz. Dwukrotne naciśnięcie - dopalacz.
Prawy CTRL	zwalniamy. Dwa razy - szybki stop.
Lewy CTRL	fire
Lewy Alt	hamulce aerodynamiczne

Nuclear Strike (Electronic Arts)

Musicie zdobyć rozmaite systemy broni w przededniu wybuchu III Wojny Światowej! W demie bawicie się helikopterem (ale można też czołgiem M1 Abrams i Harrierem!) i musicie zniszczyć nawodną bazę wroga (naziemne zresztą też). Czyli kolejna gra w rodzaju Extreme Assault (czy raczej Desert Strike - pamiętacie?). Posiadacze 3Dfx mogą się cieszyć - jego obecność znacznie podnosi wizualne wrażenia z tej gry; wygląda wtedy dużo lepiej niż na PSX. Aby jednak wykorzystać 3Dfx'a musicie mieć zainstalowane sterowniki Glide 2.4. Demo zajmuje około 29 Mb.

Klawiszologia:

Klawiatura numeryczna

8/2	- naprzód/wstecz
4/6	- lewo/prawo
7/9	- lekko w lewo/prawo
Enter	- zmiany ujęć kamery

Klawiatura:

Enter	- SMFD
C	- HUD
D	- wyrzucanie ładunku
P	- pauza

macie do wykonania 4 misje (także w opcji multiplayer) z bogatą ofertą broni i ekwipunku (więcej o grze poczytacie w tym CDA na dalszych stronach). Demo zajmuje około 38 Mb. Sterowanie (dość skomplikowane) opisano szczegółowo w pliku readme.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5, wskazany 3Dfx.



A/Z	zmiana broni
S/X	pionowe wznoszenie/opadanie
C	namierzanie celu
Spacja	zmiana ujęć
Escape	pauza

Wymagania: Pentium 166, 16Mb RAM, Windows 95, DirectX 5, wskazane posiadanie akceleratora grafiki (S3 ViRGE VX, ATI Rage 3D II, nVidia RIVA 128, Matrox Mystique, 3Dfx Voodoo oraz 3Dfx Rush).



m	- aktywizuje mysz
spacja	- ognia z działka
x	- ognia raketami Hydra
z	- j/w ale Hellfire
c	- j/w ale Sidewinder

Radar: czerwoni - wróg, biali - paliwo, amunicja, przyjaciel, błękit - przedmiot związany z misją. Aby zamienić helikopter w inny pojazd: wykończ wrogów na morzu, i wyląduj w Landing Zone.

Wymagania: Pentium 133, 16Mb, Windows 95, DirectX 5, mile widziany 3Dfx (wymagane sterowniki Glide).



Virtua Fighter 2 (SEGA)

Kultowa gra dla każdego fana mordobić. Nie ma co mówić, prawdopodobnie każdy miał do czynienia z pierwszą częścią tej wspaniałej gry. Warto więc zobaczyć postęp, jaki dokonał się od czasu premiery VF. Macie do wyboru dwie postaci: Sarah i Lion oraz tryby Arcade, Versus i Multiplayer.

Twórcy obiecują (w pełnej wersji gry) 500 (!) rozmaitych technik walki... Zwróćcie uwagę na grafikę i realizm poruszania się postaci - klasa! Gra działa także z procesorami wyposażonymi w MMX, ale i posiadacze „zwykłych” procesorów Pentium będą mogli wziąć udział w zabawie. Na koniec dwie małe uwagi: gra nie działa w trybie sieciowym pod Windows NT 4.0 oraz radzimy wyłączyć animowane kursory. Demo zajmuje około 46 Mb.

Klawiszologia:

F1:	HELP
Alt+F2:	RESET
F3:	PAUSE/RESUME
Alt+F4:	END GAME
F5:	OPTIONS (tylko przy wyborze postaci)
F6:	SCREEN SETTING
F11:	CHAT MODE (w trybie gry sieciowej)

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 3



Puma World Footbal'98

(UBI Soft)

No cóż, coś dla miłośników piłki nożnej. 5 trybów gry (w tym trening), spore możliwości ingerencji w przebieg rozgrywki (ustawienie, taktyka, itp). Niezła grafika 3D i przyjemny klimat oraz dziecinnie proste sterowanie to niezła rekomendacja dla tej gierki. O samej klawiszologii nie ma co pisać - naciśnięcie Esc podczas gry wywołuje specjalne menu, gdzie jest ona (i nie tylko ona) opisana w najmniejszych szczegółach. Demo zajmuje około 30 Mb.

Wymagania: P-60, 16 Mb Ram, Windows'95, SVGA, mile widziany joystick lub joypad.

Carmageddon - Splat Pack

(SCI)

Aha, aha - rzeźnikom już się świecą oczy: dodatki do ich ulubionej gry, Carmageddon! To mówi (prawie) wszystko. W demie macie 5 nowych konkurentów i nowy tor do wyścigów oraz nowych samochodów: Eagle II. A czego nie macie? Limitu czasu (hurra!). Wszystko, co żyje, już wchodzi w drzewa... Demko zajmuje aż 75 Mb!

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, DOS.



NHL Powerplay '98

(Radical Entertainment/Virgin Interactive)

NHL - to musi być hokej! I jest, ponoć tak realistycznie oddany, jak jeszcze nigdy dotąd; grafika 3D (na życzenie 2D), postacie animowane techniką motion-capture, dynamiczne zmiany ujęć kamery, żywiołowe reakcje widzów itp. tworzą niepowtarzalną całość. W demie możecie grać przez dwie trzecie, mając do wyboru drużyny Detroit Red Wings i Philadelphia Flyers. Całość zajmuje około 60 Mb.

Klawiszologia jest na tyle skomplikowana i pełna fachowych hokejowych terminów, że z braku miejsca amatorów tej gry odsyłamy do dokumentacji zawartej w demie.

Postal

(Running With Scissors/Take 2)

Postal... czyli „Non-Stop-Killing, Action-Strategy, Psychological Thriller”. A to oznacza... rzeźnię na całego!!! w nie-doomowskiej strzelaninie. Dostępny jest 1 etap. Proszę zwrócić uwagę na fakt, że Postal można uruchomić TYLKO w rozdzielczości 640x480 przy 256 kolorach. Sterowanie jest definiowalne, więc nie będziemy go omawiać. Demo zajmuje około 28 Mb.

UWAGA: GRA PRZEZNACZONA JEST TYLKO DLA OSÓB POWYŻEJ 18 ROKU ŻYCIA!

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95



Turok: Dinosaur Hunter

(Acclaim)

Niesamowita strzelanina, łącząca zalety gier FPP z czymś w stylu Tomb Raidera. Walczysz m.in. ze zmutowanymi dinozaurami plus masa innych wrogów. Wspaniała grafika (niestety tylko dla posiadaczy 3Dfx - inni mogą sobie tę grę odpuścić) plus odlotowy klimat + spora dawka okrucieństwa (w niemieckiej wersji gry sporo rzeczy ocenizowano... ale my mamy wersję angielską ;-)) sprawiają, że wiemy już czemu jest to tak wielki przebój na konsolach.

Zabaw się w łowcę dinozaurów, t-rexy i raptory udowodnią Ci, że wcale nie jesteś aż tak szybki i niesmaczny jak myślisz, zaś rzesza rozmaitych gości uzbrojonych w różnorakie gony również pała chęcią wywiercenia w Tobie kilku dodatkowych dziurek...

Demo zajmuje 25 Mb; nie podajemy klawiszologii, bo w opcjach można ustawić własne obłożenie klawiatury.



Wymagania: Pentium 120, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5, 3Dfx



7th Legion

(Epic MegaGames/Microprose)

RTS wzbogacony o elementy karcianych gier RPG?! Ależ tak i to się nawet nieźle sprawdza w graniu! W śmiertelnej walce, pomiędzy Ziemiami i potomkami kolonistów, odnajdziesz to wszystko, za co lubisz RTSy, a także parę dość ciekawych urozmaiceń (szczegółowy w recenzji gry w tym numerze CDA). Demo zawiera jedną misję (ale do wyboru są dwie strony) i zajmuje około 33 Mb na HDD.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX



The Reap

(Take 2)

Pozornie jest to tradycyjna kosmiczna nawałanka z bocznym scrollingiem ekranu, ale w praktyce (i w rozdzielczości SVGA) robi się z tego kawał niezłej gierki (szczególnie te efekty świetlne...). Grać można w 1-2 graczy, sterowanie z klawiatury (gracz 1: kursory + CTRL, gracz 2: A-D-W-S + Shift; możliwe jest też granie z joja). Demo zajmuje około 49 Mb.

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX 3.0

Screenshoot	F12
Rozmiar ekranu	+/-
Mapa	Tab
Rozmiar mapy	,
Wybór broni	1,2,3,4,5,6,7
Poruszanie się	kursory
Ognia	Ctrl lub LMB
Użyj	Alt
Unieś głowę	A
Centruj obraz	S
Pochyl głowę	Z

Wymagania: 486/66, Dos/Windows'95, 8 Mb (DOS) lub 16 Mb (Windows'95) VGA lub SVGA, SB



Chasm

(Digital Integratlon)

Noo, tej gry chyba nie trzeba przedstawiać? A jeśli ktoś ją przegapił, to wystarczy mu tyle, że jest to bardzo ładna gra doomo-podobna, a wyglądająca mniej więcej tak, jakby Quake'a zrobić na engine Duke 3D ;-). Kiedyś już zamieszczaliśmy jej demo, ale to zawiera tym razem 3 misje wyselekcjonowane z dwóch epizodów, więc warto je zobaczyć (nawet w VGA, choć w 600x480 robi dużo lepsze wrażenie;)). A jakby ktoś miał problemy z ich przejściem - w pliku readme są cheaty! Demo zajmuje około 22 Mb.

Sterowanie

Main Menu	ESC
Control Panel	BackSpace
Save Game	F2
Load Game	F3
Options Menu	F4
Multiplayer Menu	F5
Quicksave	F6
Quickload	F9
Quit menu	F10

Emergency (TopWare)

Dość nietypowa gierka, łącząca elementy RTSów z grami menadżerskimi w stylu np. Theme Hospital (porównanie nie jest zbyt ścisłe, ale trudno znaleźć coś podobnego). Zarządzasz policją, strażą pożarną, pogotowiem ratunkowym itp. i niesiesz pomoc ludziom poszkodowanym w rozmaitych zdarzeniach losowych (tu akurat motocykliście, który zderzył się z traktorem). Ważna jest koordynacja działań poszczególnych służb oraz czas, w jakim dotrzesz na miejsce wypadku - no i działania jakie podejmiesz. Demo zajmuje około 100 Mb.

Wymagania: 486, 16 mb Ram, Windows'95.

TrashIt (GT Interactive)

Wesołe jest życie budowlańca! A to się komuś przyłożył młotem wielkim jak słoń, a to się innemu beczki zwali na głowę... W tej zabawnej i śmiesznej zręcznościówce możecie grać nawet w kilku naraz (na jednej maszynie) i w dwa różne tryby gry. Ogólnie gra przypomina klimatem Drilling Billy, ale jest śmieszniejsza i nieco bardziej brutalna (ale w taki zabawny sposób, więc dzieci mogą śmiało w to „popykać”). Sterowanie jest definiowalne w menu. Demo zajmuje około 17 Mb.

Wymagania: 486, DOS, SVGA,

Brutal Paws of Fury (Gametek)

Ta gierka ucieszy zapewne byłych amigowców i tych, co lubią gry karate potraktowane z pewnym przymrużeniem oka. W dwuwymiarowej nawalance zmierzają się bowiem bojowe zwierzątka. W demie macie do wyboru dwie postacie: królika i lwa. Graficznie nie jest to najpiękniejsze, ale cóż - gry pod Dosa ostatnio wyjątkowo nie obrodziły i trzeba się cieszyć tym, co jest... Demo zajmuje całe 4 Mb.

Wymagania: 486, DOS, karta muzyczna, VGA.

Netstorm (Titanic Entertainment/Activision)



Blood Bath (Red Falls)

Strzelanina w stylu Virtua Cop, tyle że z digitalizowaną grafiką 2D i z udziałem żywych aktorów. Jako policjant eliminujesz terrorystów; patrzysz oczyma bohatera i jeździsz celownikiem po ekranie, gdzie pojawiają się bandyci. Dość sporo krwi... Sterowanie jest proste - praktycznie wszystkie działania wykonujemy myszką. Demo zajmuje około 8 Mb.

Wymagania: 486/25, Windows'95, SVGA, 8 Mb Ram, karta muzyczna.

Eat My Dust (Funnybone Interactive/Sierra)

Dość żartobliwie potraktowane wyścigi samochodowe z dodatkowymi atrakcjami. Patrzymy oczyma kierowcy. Jedna misja, jeden tor, jeden samochód, dwa tryby gry. Sterowanie jest oczywiste: kursory + Home (wsteczny). Demo zajmuje 27 Mb.

Wymagania: P-90, 8 Mb Ram, Windows'95 (z DirectX 2.0), SVGA, karta muzyczna.



Dość nietypowy RTS. Teoretycznie jest on stworzony z myślą o ludziach, którzy uwielbiają RTS-ować w sieci i Internecie, ale umożliwia też solo-misję. Demo zawiera ich 3 (wszystkie w trybie tutorial), dzięki czemu poznacie umieszczony nad chmurami świat Nimbus i raczej zakrecone zasady gry. Sterowanie jest zasadniczo identyczne jak w każdym RTSie (myszka oraz Alt + myszka do scrollingu ekranu), ale to, co się dzieje podczas gry może być zaskoczeniem dla typowego miłośnika strategii w czasie rzeczywistym. Już choćby po to warto tę grę uruchomić...

Uwaga: w momencie gdy uruchomicie instalację, pojawi się okno z wypisanym komunikatem „NetStorm Demo”. Aby dokonać instalacji należy przed znacznikiem / wpisać partycję dysku (litera + dwukropek), na którą dokonujemy instalacji, np. C:/ NetStorm Demo - zainstaluje ją na dysku C. W osobnym katalogu znajdziecie muzykę do tej gry (zajmuje dalsze 9 Mb). Jeśli chcecie mieć demko z muzyką, to po zainstalowaniu Netstorm zainstalujecie też muzykę, a dopiero potem odpalacie tę gierkę. Naturalnie muzyka MUSI być zainstalowana w tym samym katalogu (i partycji) co NetStorm.

Wymagania: Pentium 90, Internet connection (dla trybu multiplayer), 9600 + Modem (j/w), Windows 95, karta muzyczna, DirectX 5.0



Wymagania: 486DX2/66 MHz, DOS/Windows 3.x/95, mysz, karta muzyczna

Deflance (Logicware/Avalon Hill)

Pewni dobrzy ludzie wynaleźli nową broń, bio-mechaniczne „coś”, będące istotnym krokiem naprzód w nieustannym wyścigu zbrojeń. Gracz wciela się w rolę „testera” tego wynalazku. Mówiąc krótko - radosna destrukcja wszystkiego z elementami symulatora mecha, w perspektywie FPP (Doom + Descent), z dodatkiem... symulatora lotu (!). Demo zajmuje 28 Mb.

Klawiszologia:

MENU KEYS

Esc	powrót do nadrzędnego menu
1-8	wybór broni
F1	ściąga z klawiszologii

FLIGHT CONTROLS

Kursory oraz E	gazul
S	nico w lewo
F	nico w prawo

FIRE CONTROLS

Spacja	ognia!
Lewy CTRL	rakiety

Inne	
G, T, B, Tab, F12	zmiana ujęć.

Wymagania: Pentium 100, 16Mb RAM, Windows 95, DirectX, karta muzyczna



Counter Action (Nash Igr Lic./Mindscape)

Gra została całkowicie zlokalizowana przez Optimusa, dystrybutora tej gry (w sklepach sprzedawana jest jako Kontrofensywa). Niestety nasze demo korzysta tylko z języka angielskiego. Przypominamy (recenzja w 7&8/97), że jest to RTS rozgrywany w czasie II wojny światowej, walka toczy się pomiędzy ZSRR i Niemcami.

Może nie jest to gra z czołówki list przebojów, ale gra się całkiem miło. Demo zawiera się w 13 Mb, możecie grać po stronie Rosjan i Niemców (ta misja jest zdecydowanie efekowniejsza). Sterowanie - jak to RTS: klikamy myszką.

Wymagania: 486/DX2, DOS/Windows 95, 8Mb RAM, Mysz

Blupimania (Epistec SA)

Tego zabawnego stworka (Blupi'ego) pamiętacie zapewne z poprzedniego dema (Planet Blupi). Dziś możecie poznać jego inne przygody. Wprawdzie grafika nieco odstaje od poziomu, do jakiego przywykliśmy w roku 1997, ale zabawa jest przednia. Gra łączy elementy typowej gry platformowej z delikatnie zaznaczonymi elementami gier logicznych (tzn. póki nie zaczniesz myśleć - nie masz szans na przejście kolejnych misji). Myślę, że najbardziej z tej gry ucieszą się najmłodsi czytelnicy CDA, choć my bawiliśmy się całkiem nieźle, a tacy znów młodzi to nie jesteśmy... Gra zajmuje 4 mb na HDD, sterowanie - myszka + kursory.

Dark Angael (Vicarious Visions)

Czas Chaosu nadchodzi - przynajmniej w tej grze, łączącej dynamiczną akcję (bij-zabij!) z delikatnymi elementami przygodówki i epickim rozmachem wykreowanego świata. Widok w promieniu 360 stopni, szybki engine, płynny scroll ekranu i hordy rozmaitych kreatur, rodem z koszmarnych snów inkwizytorów, przekonają was, że mimo dominacji gier FPP dobra nawalanka broni się sama... Wcielcie się w Carinę, zwaną Dark Angael, która w pojedynkę rzuca wyzwanie wojownikom Chaosu! Demo zajmuje około 42 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory - poruszanie się, w tym:
strzałka w górę - skoki i wspinanie się
strzałka w dół - wspinanie się w dół, użycie mechanizmów, użycie posiadanego przedmiotu itp.

HOME	- salto w lewo (bez broni)
PGUP	- j/w ale w prawo
INSERT	- przełączenie pomiędzy trybami weapon/no weapon
END	- zmiana broni
PGDN	- zmiana przedmiotów
DEL	- kucanie
P	- pauza
T	- pogaduszki
H	- użyj święconej wody na Carinę
1-4	- wybór broni
5-9	- wybór przedmiotu
ESC	- główne menu
F2	- screenshot
F5	- Save game

Strzelanie - z myszki (tamże poruszanie się i zmiana trybu gry).

Wymagania: Pentium 100, 16Mb RAM, Windows95, DirectX

Galapagos (Anark/Electronic Arts)

Galapagos jest tajemniczym światem (w 3D), w którym porusza się Mendel - czyli zwierzątko obdarzone autentyczną sztuczną inteligencją. Zadaniem gracza będzie wspomaganie go w wędrówce przez ów świat; zwierzę szybko samo uczy się prawidłowych reakcji, ale gracz będzie musiał dbać o jego życie i pomagać mu w nauce. Trudno powiedzieć do czego podobna jest ta gra: Creatures, tamaguchi, Oddbalz, Spider (z PSX) - to wszystko tylko w przybliżeniu oddaje charakter tej trudnej ale wspaniałej gry, która powinna ucieszyć tych graczy, którzy uwielbiają myśleć podczas zabawy. Galapagos szczególnie efektywnie wygląda z 3Dfx, ale i bez niego działa bez problemu. Grę obsługujemy myszką, a ESC wywołuje menu z dodatkowymi opcjami. Demo zajmuje 11 Mb.

Wymagania: Pentium 90, 10Mb RAM, Windows 95, DirectX 5, mile widziany (acz niekonieczny) 3Dfx

International Rally Championship (Europress)

International Rally Championship to klasyczny rajd samochodowy, tym razem firmowany przez Europress. Elementami wyróżniającymi grę jest doskonała oprawa graficzna w trybie SVGA oraz wysokiej jakości dźwięk. Niestety demo nie obsługuje „dopalaczy” 3Dfx. Demo zawiera jedną trasę i jeden samochód, nieco sekwencji video... oraz zero (!) przeciwników. Hmmm. Zajmuje 13 Mb.

P	pauza (także opcje)
Z	lewo
X	prawo
C	zmiana ujęć
„	gaz
/	hamulec

Wymagania: Pentium 90, Windows 95, 16MB RAM, DirectX 3.0



Swing (Software 2000)

Typowa gra logiczna ale z bardzo starannie dopracowaną grafiką, dla 1-2 graczy, wymagająca naprawdę sporo pomyślnku, a jednocześnie dziecinnie łatwa do opanowania. Jej zasady przypominają nieco Tetrisa i Logical (należy układać kulki w odpowiedni sposób i w odpowiednim miejscu) ale naturalnie jest to tylko bardzo odległe porównanie. Zresztą sprawdźcie sami! Steruje się z klawiatury, klawiszologię macie pod F6. Demo zajmuje niemal 13 Mb.

Wymagania: 486/66, 8 Mb, SVGA, Windows95

Battleground 7: Bull Run (Talonsoft/Empire)

Tak, tak, tak, u nas już niektórzy dostają alergicznej wysypki na dźwięk słowa Battleground, ale jeśli jakiś miłośnik strategii ma ochotę na kolejny odcinek, gdzie znów powracamy w czasy wojny secesyjnej - no to proszę bardzo, milej zabawy. Demo zajmuje około 28 Mb, sterowanie jest identyczne jak w każdej grze z tego cyklu (czyli bardzo skomplikowane - szczegóły w pliku readme).

Wymagania: 486 DX/33, 8MB RAM, Windows 3.1/95

Tamagotchi

Pc-towska wersja popularnej zabawki - hodujemy sobie żywe zwierzątko w komputerze, które musimy karmić, bawić, uczyć, leczyć, itp. Fajnie!

CatDisk

Program katalogujący zawartość dyskietek, CD-Romów, HDD. Wymaga Windows'95.

Boot '95

Program umożliwi botowanie Windows'95 w odpowiedni dla użytkownika sposób (tzn. sam decyduje czy np. ma być widoczny logos, itp.)

ECTS'97

Filmowa relacja z targów ECTS w Londynie - zrealizowana przez naszych reporterów, pokaże wam atmosferę tego niezwykłego wydarzenia. Tego jeszcze nie było!!! Uwaga: plik liczy po rozpakowaniu ponad 90 Mb!

Książę i Tchórz

Co nieco o najnowszej polskiej przygodówce z cool grafiką (firmy Metropolis).

Blitzkrieg

Program edukacyjny, coś dla miłośników programów w stylu „Encyklopedia II wojny światowej”; w jego realizacji brał udział Bogusław Wołoszański!

Scena

Około 32 Mb (po rozpakowaniu) scenowego stuffu (m.in. Wired, IOIV, polski magazyn dyskowy, itp).

Bonus

Jak zwykle coś dla miłośników Quake'a i DN3D, tipsy, trainery, save'y do gier (!), patche, Pomocna Dłoń, coś dla „hackerów”, rozmaite użytki nadesłane przez czytelników, itp. itd. W sumie po rozpakowaniu nieco ponad 50 Mb radości!

Leksykon System TL+

Komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski.

Need For Speed 2: Special Edition (Electronic Arts)

Masz 3Dfx? A chcesz pojeździć nowym Ferrari 355 F1 (tm) na efektownym torze w Meksyku? No to uruchom to demko. Wprawdzie gierka nie jest nowa, ale to co ujrzyś jest warte zachodu! Demo zajmuje 10 Mb.

Klawiszologia

Kursory	
Góra:	gaz
Dół:	hamulec
Lewo/prawo:	wiadomo
Spacja:	hamulec ręczny
b:	klakson
TAB:	screenshot
F2-F10:	rozmaite bajerki

Wymagania: Pentium 90, 16Mb RAM, Windows 95, DirectX 5, 3Dfx ze sterownikami Glide.

Mageslayer (Raven Software/GT Interactive)

Jak się twórcy Hexena biorą za gierkę akcji, to rezultat musi być na odpowiednim poziomie. A jak jeszcze w tytule pada słowo „slayer” (co odpowiada mniej więcej skrzyżowaniu taty-psychopaty z rzeźnikiem) to jej fabuła jest w tym momencie nieistotna, bo i tak wiadomo, że krew będzie sikać na wszystkie ściany w pokoju. Więc idź i baw się dobrze, poszukując starożytnych relikwów. Biegnij, pływaj, wspinaj się, fruuj, atakuj wroga z pięchy, zakłębiami i rozmaitym żelastwem, a także rozwiązuj nie za trudne zagadki. Gra przypomina nieco „Take no Prisoners” lub (znaną byłym amigowcom) „Alien Breed” (widok z góry). Faktycznie krwi i flaków jest pod dostatkiem, nie licząc kilku postaci do wyboru i zaskakująco dużej grywalności. Demo zajmuje około 18 Mb; sterowanie jest definiowalne (w opcjach).

Wymagania: Pentium 90, 16Mb RAM, Windows95, DirectX



Miau!



Jeżeli - podobnie jak ja - jesteście zafascynowani kotami, jeżeli uważacie, że są to najwspanialsze zwierzaki świata, jeżeli interesują Was ich zwyczaje i zachowanie; jeżeli chcecie dowiedzieć się o wpływie wywarłym przez to zwierze na ludzką kulturę, to koniecznie (podkreślam: koniecznie) musicie zawrzeć bliższą znajomość z Encyklopedią Kotów, wydaną przez firmę Optimus Pascal. Koty to temat rzeka i cieszę się, że w końcu powstało poświęcone im wydawnictwo. Być może przyczyni się ono do rozwiania co niektórych, a nieprawdziwych, mitów, dotyczących tych jakże wspaniałych zwierząt (m.in. że koty są fałszywe czy też, że przyzwyczajają się do miejsca, a nie człowieka). A na pewno wzbogaci Waszą wiedzę. Wyjaśniam też od razu, że - wbrew temu co sugeruje mój wstęp - nie jest to encyklopedia poświęcona wyłącznie kotom domowym. Poprzez „koty” rozumiemy tu całą kocią rodzinę, od domowych mruczków poczynsz, a skończywszy na królu zwierząt (lwie); a pomiędzy tymi zwierzakami mieści się mnóstwo innych gatunków (rysie, żbiki, leopardy, gepardy, tygrysy, pantery etc.).

Podobnie, jak w wypadku poprzednich Encyklopedii, wydawanych przez Optimusa, Encyklopedia Kotów jest to profesjonalnie zrealizowana lokalizacja

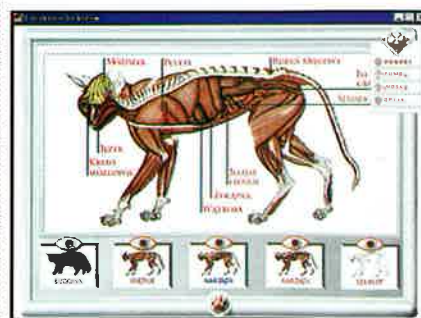
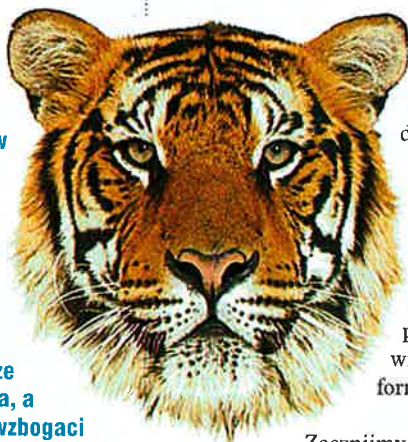
programu autorstwa Dorling Kindersley, które osobiście uważam za jedną z najlepszych firm zajmujących się tworzeniem wszelkiej maści wydawnictw edukacyjnych. Zatem i tym razem możecie oczekiwać arcyciekawego programu o efektywnej grafice hi-res, intuicyjnej



obsłudze,
zawierającego
setki
megabajtów
ciekawych
danych (tu 800
planusz, 25
odgłosów, 600
ilustracji i
fotografii, 30
sekwencji wideo,
20 animacji),
podanych w
wielce atrakcyjnej
formie.

Zaczniemy od obsługi.

Muszę pochwalić autorów, że nie spoczęli na laurach. Multimedialność ich programów nieustannie się pogłębia. Tu już nie ma tylko (tylko?) hipertekstu,



animacji, sekwencji wideo, odsłasycaj, tekstów czytanych przez lektorów itp. ogranych numerów. W Encyklopedii Kotów możemy już niemal dosłownie dotykać rozmaitych ekspozatów - nie myślę o beżpośrednim, fizycznym dotyku, ale możemy sobie np. obracać rozmaite obiekty w osi poziomej w zakresie 360 stopni (np. czaszkę geparda) albo brać udział w interaktywnych zabawach (np. urządzić wyścig geparda z innym zwierzęciem, a nawet... samochodem osobowym). Nie jesteśmy skazani na bierne konsumowanie podsuwanych nam danych, w miarę możliwości możemy je kształtować wedle własnego gustu i woli. Przykład: jednym z trybów wspomnianego „konsumowania” zawartości Encyklopedii jest wyprawa do muzeum. Możemy iść na łatwiznę i skorzystać z jednej z kilku wcześniej zdefiniowanych tras, gdzie oprowadzi nas przewodnik, ale możemy też urządzić własną wyprawę, w czasie której za pomocą wirtualnej kamery wideo rejestrujemy interesujące nas dane. Tak stworzoną trasę możemy zgrać na dysk i odtwarzać kiedy tylko chcemy. Prawda, że to dobry pomysł?

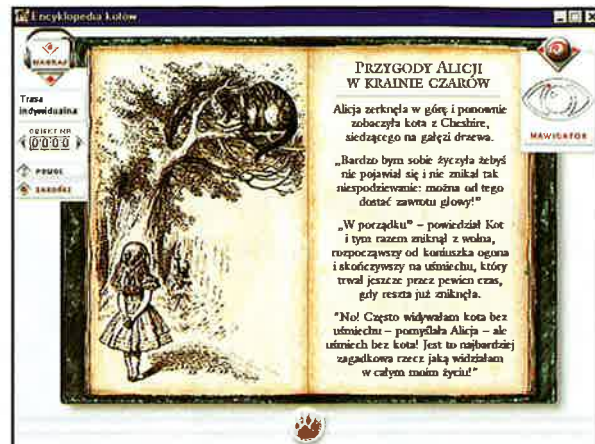


Kolejną pomysłą ciekawostką jest... sklepik, w którym możemy nabyć rozmaite gadgety z wycieczki. Nie żartuję! Wystarczy wejść do sklepiku, by „zakupić” np. efektowne rysunki i fotografie do wykorzystania jako tapety w Windows (tamże spory wybór dźwięków, którymi możemy zastąpić firmowe „bzycyki” w Windowsie’95) lub stworzyć sobie papeterię z paroma różnymi kociakami w tle (hm, tylko bez skojarzeń). Wybrane rysunki, zdjęcia itp. można jednym kliknięciem myszy zgrać w wybranym katalogu twardego dysku. Pomysł po prostu w dechę!

Ale wróćmy jeszcze do obsługi. Tym razem wygląda ona nieco inaczej niż w innych wydawnictwach duetu Optimus Pascal & DK. Tzn. zasadnicza idea pozostaje bez zmian (kto miał kontakt z

jakąkolwiek inną encyklopedią tych firm, ten da sobie radę z marszu, nowicjuszom zajmie to jakiś kwadrans), ale wzbogacono ją o kilka pożytecznych opcji. Oprócz standardowych (indeks, z wyszukiwaniem żadanego hasła, indeks filmów), dodano jeszcze indeks obrazkowy, w którym ukazano wszelkie informacje zawarte w Encyklopedii Kotów, podzielone na działy tematyczne. A największym novum jest Nawigator. Przyznam się, że początkowo potraktowałem go dość nieufnie, ale po dłuższym kontakcie moja opinia o nim zmieniła się o 180 stopni. W opcji nawigatora widzimy schematyczny rysunek oka, w którym znajduje się kilkadziesiąt „kropek”. Każdej z nich przyporządkowana jest ilustracja plus krótka informacja dotycząca zawartości danego zagadnienia. Dodajmy, że działy są umieszczone wedle specjalnego klucza (np. zagadnienia związane z wpływem kotów na sztukę i kulturę zgrupowano wzdłuż linii powiek itp. - po szczegółowsze wyjaśnienia odsyłam do instrukcji). Mówiąc krótko: Nawigator jest czymś w rodzaju interaktywnego przewodnika czy indeksu, dzięki któremu możemy w dużo efektywniejszy i łatwiejszy sposób odnaleźć interesujący nas temat. Po nabraniu wprawy w jego obsłudze i opanowaniu kluczy tematycznych, praca z jego pomocą jest prawdziwą przyjemnością. Nie będę się rozwodził, że możemy sobie dowolną stronę EK zgrać, wydrukować, itp. bo to już standard.

Omówmy teraz zawartość merytoryczną tego wydawnictwa. Znajdziemy tam praktycznie wszystko (o tym, czego nie zawarto, będzie pod sam koniec recenzji); możemy więc zapoznać się praktycznie z każdym gatunkiem kotów żyjących na naszym globie. O każdym z



nich jest tyle danych, że dosłownie mógł trzeszczy od naporu informacji. Terytoria, na których występuje wybrany gatunek, wygląd, bardzo szczegółowa anatomia (szkielet, mięśnie, narządy wewnętrzne), zwyczaje, reakcje, zachowania, głosy, tryb życia (to wszystko to i tak tylko tytuły głównych działów, które mają dosłownie dziesiątki podkatalogów), mowa ciała (!), technika polowań, ofiary, które są ich łupem, opieka nad małymi; jak działa kocie oko, czemu kot zawsze spada na cztery łapy, po co kotu wąsy... uff, prędzej starłbym sobie palce aż do kostek, zanim wymieniałbym to wszystko, co jest zawarte na kompakcie, a co dotyczy samej tylko kociej fizjologii. Dodajmy, że miłośnicy domowych Mruczków znajdą tam bardzo obszerną „działkę” poświęconą ich pieczętom, tak zwykłym dachowcom, jak i najbardziej ekskluzywnym i egzotycznym kocim rasom.

A są przecież jeszcze inne działy tematyczne. Wspominałem już o wpływie kotów na ludzką kulturę. Wbrew pozorom nie jest to zagadnienie typu „słoń a sprawa polska”. Jak się okazuje koty - najbardziej tajemnicze i skryte zwierzęta świata - od najdawniejszych lat fascynowały ludzi. Możemy więc zobaczyć ich wpływ na religię rozmaitych kultur (kocie boginie: Bastet [Egipt], Kybele [Mezopotamia], czy Freia [Germania]). Egipcjanie byli zresztą kulturą wręcz zdominowaną przez koty (Sfinks, kocie mumie, kult kotów itp.), o czym przekonacie się po lekturze odpowiednich akapitów tej encyklopedii. Ale nie oni jedni i nie tylko pod kątem religii. Koty wywarły wpływ na naukę (o ile można zaliczyć do niej astrologię - Chiny, Turcja, Grecja), a także ogólnie pojęte dziedziny sztuki: malarstwo,

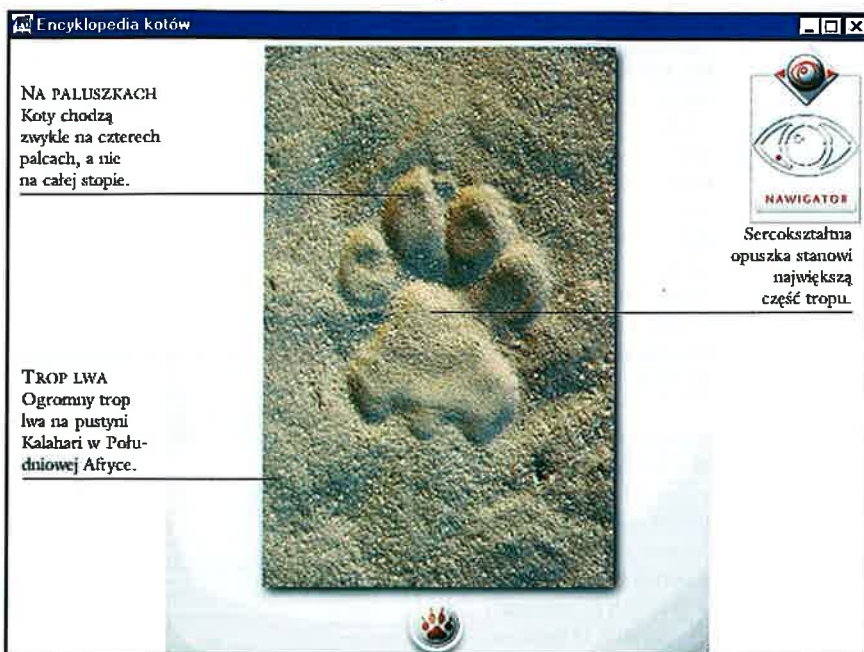




rzeźbiarstwo, literaturę (od Kota W Butach, po Alicję w Krainie Czarów). A koci motyw w kulturze europejskiej? Od negatywnych - kot jako symbol szatana, po pozytywne (lew w heraldyce). A kocie motywy w medalierstwie, biżuterii, makijażu, zabawkach...

Ehm, znowu trochę mnie poniosło, ale to naprawdę fascynujący temat i „czyta się” to jak dobry kryminał (przynajmniej w

moim przypadku). W każdym razie brawa dla DK, że nie ograniczył się tylko do suchych informacji na temat fizjologii kotów, a starał się pogłębić temat i to z jak najlepszym rezultatem. Wszystko to widzimy w grafice 640x480 w 256 kolorach (ale filmy można odtwarzać w większej ilości barw), w windosowskim oknie (szkoda, że nie na całym ekranie; tzn. w wyższych rozdzielczościach nie można go zmaksymalizować), wzbogacone ciepłym



głosem lektora i bardzo przejrzystym układem (hiper)tekstu (a co daje hipertekst w tego typu wydawnictwach, nie muszą chyba tłumaczyć?). W programie zawarto też nieco danych o innych produkcjach (Encyklopedia Wszechświata etc.). Aby się z nimi zapoznać, wystarczy... wsiąść do windy! (kto uruchomi program, ten zrozumie).

Naturalnie nie byłbym sobą, gdybym nie zaczął szukać dziury w całym. Jedyna moja uwaga krytyczna dotyczy braku informacji o historii kociego rodu. Chciałbym poczytać coś o ewolucji kotów, o przodkach dzisiejszych tygrysów i leopardów, o wymarłych gatunkach, np. o wspaniałym i groźnym drapieżniku, jakim był tygrys szabłozęby, który był - nie waham się użyć takiego porównania - tyranozaurem ery ssaków. Lecz niestety, mimo dość gruntownego szperania w indeksach, nie znalazłem takiego hasła. A i można by domniemywać (po lekturze EK), że cały koci gatunek pojawił się na Ziemi tak, jakby nagle spadł z nieba... Lecz cóż, nie ma programów doskonałych, a uparty recenzent jak szuka, to znajdzie... (czy raczej - nie znajdzie). Pomijając ten jedyny zgrzyt, to cała Encyklopedia Kotów jest po prostu palce lizać - a właściwiej: łapę lizać. Tak czy siak, fanatycy kotów będą szczęśliwi. Ja - byłem!

JERZY POPRAWA

Producent:

Dorling Kindersley/
Optimus Pascal

Dystrybutor:

Optimus S.A.
tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

486DX/33, 4 MB RAM, Windows
3.1/95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 206,00 zł

Chatka małych ludzi

Multimedialne bajki często trafiają na łamy CDA. Niekiedy jednak pojawiają się nowe, dość nietypowe propozycje dla dzieci, które oprócz zabawy zawierają również elementy edukacji. Taką propozycję dla najmłodszych przedstawił polski CD Projekt, który sygnował już wiele ciekawych programów i gier prezentowanych w CDA. Tym razem mamy do czynienia z produkcją, którą można by nazwać bajką, mimo iż jest to niezaprzeczalnie program zapoznający dzieci z angielskim. Specjalnie napisałem „zapoznający”, ponieważ słówko „uczący” jakoś mi tu nie pasuje. Nie znaczy to wcale, że dzieci korzystając z „Chatki Małolatka” niczego się nie uczą, wręcz przeciwnie!

Prostu zabawa została w taki nierozdzielny sposób spleciona z nauką, że ta „zdarza się” niejako przy okazji - uważam, że to wielki sukces. Autorzy wprowadzili w życie znaczenie więcej pomysłów, biorąc pod uwagę nie tyle pobożne życzenia dorosłych, ile wyniki z obserwacji i znajomości dziecięcej psychologii (może lepiej napisałbym - mentalności, aby kompetentne osoby nie musiały zabierać głosu). Ponieważ wielokrotnie testowałem narzędzia, które w zamierzeniu autorów miały dzieciaki zainteresować i zmotywować do pracy, przekonałem się, że rewia kolorowych obrazków i muzyczne wspaniałości nie wystarczą, aby dzieci z zajęciem śledziły „akcję” dłużej niż przez kilkanaście minut (role testerów, spełniali moi małe znajomi, których nieodmiennie przekupuję „Michałkami”). Co ciekawe bardzo ważny jest element rywalizacji (łatwiej to zrozumieć dzięki pewnej przenośni: który dzieciak nie chciałby umieścić swego imienia na szczycie listy w salonie z automatami do gier!) oraz poważne, dorosłe traktowanie „widza” (temu służy specjalne, imienne świadectwo ze średnią ocen, które można wydrukować po każdym ukończonym etapie) - dzieci



nienawidzą, gdy traktuje się je z pobłażaniem, o czym zdaje się pamiętać autorzy „Chatki Małolatka”.

Oczywiście Chatka Małolatka nie jest jakimś smętnym, pseudo-dorosłym programem, serwuje za to dzieciom olbrzymią dawkę specyficznego, zwariowanego humoru, który na pewno im się spodoba. Zdaje się, że dzieciaki lubią, gdy się je zaskakuje, a na pewno zaskoczy je pomarańczowy potwór, który wydaje nieprzyzwoite dźwięki lub widok spłuczki, która służy do wyjścia z lokacji. Oprawa graficzna jest oczywiście szalenie kolorowa. Lekki, nieco „niedbały” styl



rysunków podkreśla swobodę bajkowego świata, który przy okazji jest niezłym nauczycielem pisowni i wymowy angielskich słówek.

Nasz bohater, chłopiec imieniem Aleks, zaprasza dzieci do wejścia w jedną z czterech drzwi, gdzie oczekują na nie ciekawe zadania. Jeżeli maluchom uda się ukończyć cztery podstawowe kursy angielskiego, czeka je wspaniała nagroda. Trzy filmy animowane z łódzkiego Studia Filomowego „Semafor” oczekują na widzów (łącznie 23 minuty).

Sama nauka została zorganizowana nieco odmiennie w każdym z testów, jednak ogólny schemat edukacji jest podobny. Za pierwszymi drzwiami kryje się „galeria” kocich pyszczków. Zadanie dziecka polega



na dopasowaniu „stanu emocjonalnego” lub fizycznego zwierzątka do obrazka, który można obejrzeć w telewizorze. Zdarza się, że kotek jest głody, a więc najlepsza dla niego będzie kaszanka, jeżeli brzydko pachnie, wybierzemy z listy pojawiających się przedmiotów słodko pachnące perfumy. Oprócz miłych, dziecięcych głosów, możemy również przeczytać dane słowo po angielsku lub po polsku.

Nie można zapominać o 20 utworach, nagranych w formie CD Audio, które również tworzą klimat zabawy. W „mysiej dziurze” umieszczono słownik używanych w programie słówek. W moim przekonaniu Chatka Małolatka jest świetną propozycją dla dzieci, które oswajają się dopiero, zaczynają naukę obcego języka. Świetny nastrój programu, który udało się wyczarować autorom, sugeruje, że to nie moźolna nauka, ale zabawa, która oczaruje każdego berbecia (w rozsądnych granicach wieku, naturalnie...).

ANDRZEJ SITEK



Producent:

CD Projekt

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,

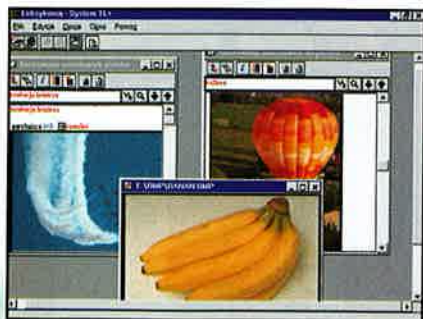
SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

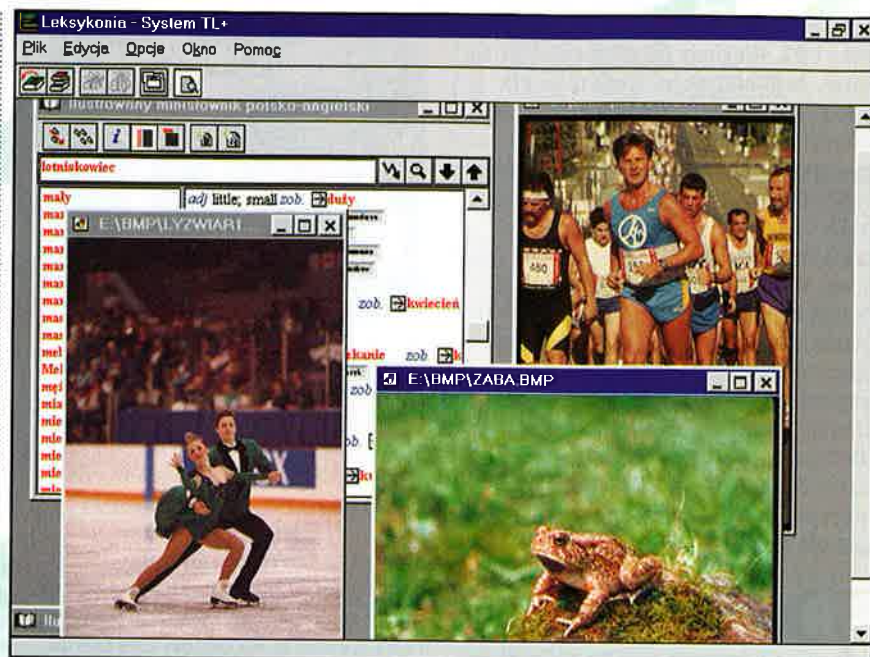
Cena:

Komputerowy anglista



CI, którzy uczą się lub kiedyś uczyli intensywnie języków obcych (dziś chyba wszyscy należą już do tej grupy) pamiętają zapewne ogarniające człowieka przemożne uczucie zniechęcenia, gdy ma się do czynienia z naturalnym tekstem w języku obcym, czy to czasopismem, listem służbowym czy nawet instrukcją obsługi. Jeżeli spotkaliśmy się w życiu z obcojęzycznym tekstem innym niż starannie „upupiona” czytanka z elementarza, niejednokrotnie musieliśmy korzystać ze słownika. Jednak często, nawet gdy słownik stoł na półce obok, trudno jest się przemóc, by zdjąć z niej opasłe tomisko, a perspektywa walki ze słownikiem wielotomowym (choć jak wiadomo takie są najlepsze) może przerazić największego zucha.

Jak to dobrze, że mamy komputery. Machina nie dość, że może przechowywać całe regały słowników na kilku płytkach CD, to jeszcze załatwia za nas najbardziej nieprzyjemną część roboty, wertując „kartki”. Ogólna wymagania stawiane słownikom



komputerowym, nie tylko wielojęzycznym, są pozornie nieskomplikowane: komputer powinien po prostu skutecznie i szybko odszukać żadaną informację w bazie danych. Nie wchodzi najczęściej w rachubę obróbka danych. Oczywiście, jak to w życiu, w tym przypadku diabeł również tkwi w szczegółach. Jakość słownika komputerowego zależeć będzie z jednej strony od dostępności danych zawartych w programie dla użytkownika, a z drugiej od wielkości i jakości samej bazy danych. Multimedialny słownik angielsko-polski, polsko-angielski przygotowany przez Wydawnictwa Naukowo-Techniczne wchodzi na rynek w momencie, gdy znajduje się już na nim całkiem spora ilość

programów konkurencyjnych, więc autorzy musieli się zatroszczyć, aby pozytywnie się wśród innych programów wyróżnić. Według Podręcznika użytkownika ma on być częścią „najnowocześniejszego polskiego systemu informacji naukowej”.

Rzeczywiście słownik ma pewne szczególne zalety. Właściwie na instalacyjnym CD-ROMie znajduje się cały „system informacji komputerowej”. Obejmuje on z jednej strony sześć baz danych, czyli poszczególnych słowników, a z drugiej programy zarządzające informacją zawartą w bazach. Ten system zarządzający właśnie, nazwany TL+, jest największym chyba atutem programu. Hasła mogą być wyszukiwane tradycyjnie - alfabetycznie lub na podstawie ciągu znaków (komputer wyświetla wszystkie hasła zawierające podany ciąg, na przykład po wpisaniu „num” otrzymujemy listę 18 haseł, m.in. „number”, „enumerate”, itd.). Prawdziwą nowością jest możliwość wyszukiwania haseł po połączeniu ze sobą kilku różnych baz, które są następnie przeszukiwane na podstawie pewnego algorytmu. Dodatkowo można tworzyć własne bazy danych oraz

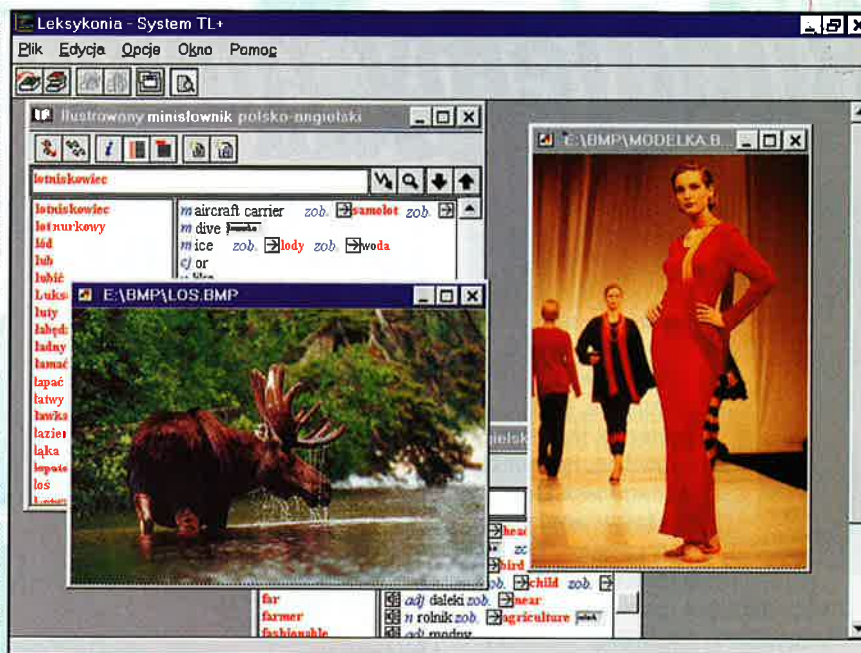


dołączać do słownika nowe, znajdujące się na oddzielnych dyskiecie. W ten sposób możemy poszerzać nasz słownik o te bazy, które są nam potrzebne, na przykład słowniki specjalistyczne z wybranych dziedzin. Poszczególne bazy można łączyć w zestawy. Bazy stworzone przez użytkownika mogą być łatwo edytowane.

Jak sama nazwa słownika wskazuje ambicją twórców było stworzyć program multimedialny. Rzeczywiście, każde hasło jest nie tylko zapisane w transkrypcji fonetycznej, ale także wzbogacone o plik dźwiękowy, dzięki czemu możemy usłyszeć jego wymowę (w dobrej, wyraźnej, wręcz szkolnej brytyjskiej angielszczyźnie). Wśród baz danych znajdujemy także Ilustrowany minisłownik angielsko-polski i jego polsko-angielski odpowiednik. Większość haseł w tych słownikach zilustrowana jest zdjęciami (pliki .bmp). Także tworzone przez użytkownika bazy danych mogą zostać wzbogacone przez pliki dźwiękowe i graficzne. Słownik nie zawiera animacji, ani dłuższych opisów dźwiękowych, wobec czego nazwa „multimedialny” jest chyba jednak pomyślana trochę na wyrost.

Cała ta skrócona prezentacja brzmi może trochę skomplikowanie, ale obsługi słownika można bez trudu nauczyć się w kilkadziesiąt minut, korzystając z należycie opracowanego podręcznika użytkownika, zawierającego rysunki i przykłady (choć może czasem odrobinę zbyt „suchego” w treści). Dla bardziej niecierpliwych można śmiało polecić metodę prób i błędów - program jest należycie zabezpieczony przed „zepsuciem” go poprzez nierozważne działanie. Grafika i dźwięk programu, mimo „multimediów” w tytule nie zachwycają (w porównaniu na przykład z ciekawym graficznym interfejsem dwujęzycznego słownika Collinsa), choć są poprawne; zresztą dzięki temu program nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych.

Najważniejszą jednak częścią każdego programu słownikowego powinna być dobra, porządnie opracowana baza danych, po ludzku mówiąc, powinien on zawierać dużo szczegółowo opisanych haseł. To



niestety jest słaby punkt Słownika multimedialnego. Bazy, którymi początkowo dysponujemy są wystarczające dla początkującego ucznia czy studenta, ale na pewno nie zadowolą tłumacza czy nauczyciela, wbrew reklamie na opakowaniu. 27000 haseł w słowniku polsko-angielskim, choćby nawet były wśród nich „najczęściej używane terminy techniczne i naukowe” jest równoważne zaledwie kieszonkowemu słownikowi w formie książkowej. Hasło „get”, które w dobrze opracowanym słowniku może zająć całą stronę formatu A-5, w prezentowanym programie omówione jest w 4 znaczeniach, przy czym przy hasle podano 1 (słownie jeden) wyraz pochodny, nie podając ani jednego przykładu użycia, choć żaden wyraz w języku polskim (a już na pewno nie „otrzymywać”) nie ma ani podobnego zakresu użycia, ani rzecz jasna podobnej gramatyki.

Jeszcze słabiej prezentują się pod tym względem bazy słowników „obrazkowych”. Słownik obrazkowy ma sens wtedy, gdy z ilustracji możemy dowiedzieć się czegoś, czego nie powie nam tekst. Na przykład można zilustrować hasło „krewetka”, gdyż jest to stworzenie (czy potrawa) dość

egzotyczne, warto jest też pokazać, jak właściwie wygląda „oyster” (ostryga) albo zaprezentować zdjęcia różnych gatunków kwiatów, bo nic nam po polskiej nazwie, jeśli absolutnie nie wiemy z czym mamy do czynienia. Jeszcze ważniejszą słownika obrazkowego jest możliwość umieszczenia w nim dokładnie opisanych schematów

skomplikowanych urządzeń technicznych albo rysunków organizmów żywych w przekroju czy choćby zilustrowanego opisu poszczególnych elementów wymyślnego stroju francuskiego arystokraty z XVI wieku. Nie wspomnę już nawet o ogromnych możliwościach jakie dawałaby słownikowi rzeczywiście multimedialnemu animacja (pokazanie nie tylko schematu urządzenia, ale nawet zasady działania z dźwiękowym objaśnieniem). W Słowniku multimedialnym nie odnajdziemy takich haseł ani rysunków, a zamiast tego znajdujemy tam niewiele mówiące zdjęcie samolotu (czy ktoś naprawdę nie wie, jak wygląda samolot?) albo fotografię słonia.

Mimo wszystko jednak wydaje się, że Słownik jest programem prawdziwie oryginalnym i interesującym, przede wszystkim ze względu na system TL+. Jakże bowiem by nie były wady prezentowanych w nim baz danych, zawsze istnieje możliwość rozszerzenia ich albo na własną rękę (zadanie dla niektórych z pewnością ekscytujące, ale jakże pracochłonne), albo za pomocą nowych baz przygotowanych przez wydawcę. Miejmy tylko nadzieję, że te nowe bazy będą przygotowane przynajmniej tak starannie, jak program zarządzający.

PIOTR DOMAŃSKI



Producent:
Lexland/WNT
Dystrybutor:
Lexland
tel. (032) 2351755
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 158,60 zł



Budujemy nowy dom...



Wyobraźcie sobie taką sytuację.

Dysponujecie całkiem sporą gotówką i postanowiliście zbudować sobie dom. Oczywiście działka pod budowę już jest zakupiona, więc jedyne co jest nam potrzebne, to projekt wymarzonego locum. I tu właśnie występuje mały problem. Usługi architektów są dość

drogie, poza tym, pomimo całego ich profesjonalizmu, nie zawsze uzyskamy to, co chcemy. Jedyne sposoby, żeby to ominąć to zająć się tym samemu. Wtedy ewentualne pretensje można kierować tylko i wyłącznie do siebie. Tyle tylko, że nie każdy jest geniuszem rysunku i nie każdy potrafi obsługiwać programy-kombajny wspomagające projektowanie takie jak AutoCad czy UStation.

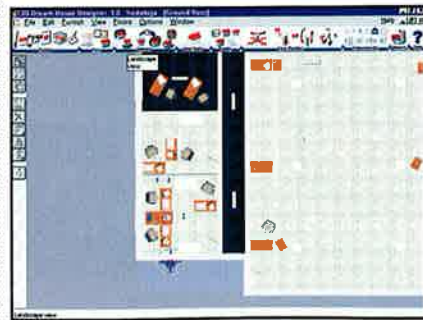
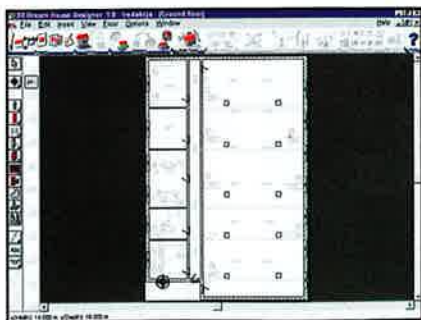
Tu z pomocą przychodzi nowy program firmy Data Becker Software pod tytułem 3D Dream House Designer. Jak sam tytuł wskazuje, służy on do projektowania domu marzeń a skierowany jest do tych wszystkich, którzy nie znają się na tysiącach norm, rysunku technicznym i innych rzeczach potrzebnych do projektowania. 3D DHD to aplikacja napisana w ten sposób, aby całkowity laik potrafił niewielkim nakładem sił zobrazować to, co wymyślił. No, może z tym całkowitym laikiem to przesadziłem, potrzebna jest znajomość obsługi komputera i jako takie z nim obycie. Jednak osoby trochę mniej „skomputeryzowane” nie powinny się martwić. Autorzy programu pomyśleli też o nich, przygotowując tutoriala, dzięki któremu możemy krok po kroku zapoznać się z poszczególnymi etapami projektowania domu. Do tego należało by jeszcze przestudiować całkiem ładnie napisaną instrukcję i już można zacząć zalecać.



Zanim jednak zaczniemy, pozwólcie mi przedstawić chociaż pokrótce możliwości programu, bo są one niemałe. Zaczęć może od tych najbanalniejszych, jak rysowanie dwuwymiarowych planów. Jeszcze nigdy nie było to tak proste. Wystarczy zdefiniować wymiary działki, ustalić gdzie będzie stał dom, a którą część poświęcimy na ogród, parking dla gości itd. Potem używając techniki drag and drop nanosimy na rysunek ściany różnej grubości, drzwi, okna. Potem wystarczy zwymiarować (co nota bene robi się bardzo wygodnie), opisać i wydrukować. Wynik takiej pracy można śmiało pokazać profesjonalście i ten nie wyśmieje nas za nieporadność.



Cały ten proces dla parterowego domu trwa około pół godziny, czyli nieporównywalnie krócej, niż zabawa na papierze milimetrowym a potem na kalce. Oczywiście na tym nie koniec. Przecież nie każdy musi marzyć o parterowym domku, a dzięki 3D DHD można stworzyć do dziesięciu pięter połączonych ze sobą schodami, które składa się dosłownie trzema kliknięciami myszy i nie trzeba się martwić o robienie dziur w sufitach i inne tego typu drobiazgi. Dzięki temu można zająć się bardziej istotnymi rzeczami: takimi jak urządzenie otoczenia naszego domku. Podobnie jak przy tworzeniu schodów, ścian czy okien, nie jest to nic skomplikowanego. Po prostu wybieramy z bogatej biblioteki obiektów te, które nas interesują i umieszczamy je w odpowiednim miejscu. Tak samo zresztą postępuje się przy dekorowaniu

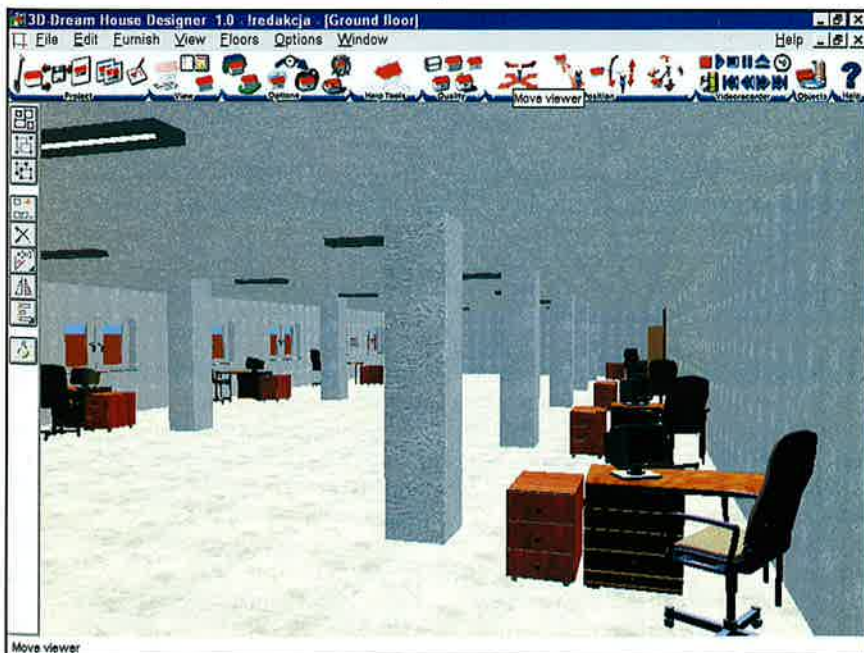




wnętrz, tyle, że tu wybór obiektów jest dużo, dużo większy. Oprócz stawiania mebli i innych elementów wyposażenia, możemy również zmienić teksturę praktycznie każdej powierzchni w domu. Możemy więc sprawdzić, jaka tapeta będzie najbardziej pasowała do kuchni, czy zielona wykładzina nie będzie się gryzła z różowym sufitem itp. Można eksperymentować do woli i o to między innymi tu właśnie chodzi.

Innym zadaniem programu jest wizualizacja tego, co zaprojektujemy. Również w tym punkcie 3D DHD okazuje się być dobrze dopracowany. Dzięki specjalnym narzędziom do poruszania się w trzech wymiarach możemy ustawić się w dowolnym miejscu zaprojektowanego domu i podziwiać to, co stworzyliśmy. Dzięki opcji raytrace można w aktualnym oknie wygenerować obraz, na którym będą uwzględnione wszystkie źródła

światła, cienie rzucane przez przedmioty, odbicia i załamania światła. Trwa to wprawdzie strasznie długo, ale opłaca się czekać np. żeby pochwalić się znajomym, jaki to z nas dekorator wnętrz. Przy okazji też możemy sprawdzić, jak wyglądają pomieszczenia naszego domu o każdej porze przy zgaszonym i zapalonym świetle i oczywiście przy dochodzącym z zewnątrz świetle księżyca lub słońca. Dość ciekawe przy tym jest, że możemy wprowadzić do programu współrzędne geograficzne położenia naszego domu, co ma oczywiście wpływ na oświetlenie przez słońce i księżyc (spróbujcie umieścić dom np. na Antarktydzie). Jeszcze jedną ciekawą sprawą, jeśli chodzi o wizualizację, jest możliwość tworzenia animacji w formacie AVI. Wyobraźcie sobie, jakie to robi wrażenie - wycieczka po domu, który dopiero powstanie. Rzecz po prostu wspaniała dla ludzi, którzy wykorzystują 3D DHD w pracy i



chcieliby zadziwić klientów. To by było na tyle, jeśli chodzi o możliwości programu. Sami chyba przyznacie, że są całkiem spore jak na dość prosty program w umiarkowanej cenie.

Jeszcze kilka słów na temat samej pracy z programem. Cóż, nie mogę powiedzieć, żeby była ona niewygodna, ale niektóre rzeczy przydało by się poprawić. Przykładowo: umieszczanie elementów nie zawsze działa poprawnie. W zamysśle autorów przedmiot po „puszczeniu” go przez użytkownika miał spadać na najbliższą powierzchnię. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie to, że umieszczając coś na parterze, możemy być pewni, że przedmiot ten zatrzyma się na dachu lub którymś z wyższych pięter. Oczywiście można się do tego przyzwyczaić, ale... Podobnie przyzwyczaić się trzeba do podróżowania w trzech wymiarach. Wprawdzie ikony funkcji są dość wyraźne, ale nie robią dokładnie tego, czego można by się po nich spodziewać.

Jednak piszę o tym tylko z obowiązku, bo nie są to wady, które przeszkadzałyby mi w pracy z programem. Poza tym giną one w tłumie zalet, których chyba nie sposób wymienić w komplecie. Podstawowe to chyba duże możliwości i łatwa obsługa, co nie zawsze i we wszystkich programach idzie ze sobą w parze. Poza tym plus należy się też za ponad 1500 gotowych obiektów i 1200 tekstur tylko czekających na to, żeby ich użyć. Więc nie daj im długo czekać drogi czytelniku. Jeśli potrzebujesz tego typu programu a nie czujesz się w pełni profesjonalistą, 3D Dream House Designer jest dla Ciebie (a także opcjonalnie dla procesora z MMX-em, jeśli takowy posiadasz).

MARCIN SERKIES

Producent:
Data Becker Software
Dystrybutor:
Data Becker Software
tel. (0044) 1420 22707
Minimalna konfiguracja:
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Po lewej w głębi:
Na screenach
widzicie wygląd
redakcji CDA.

Hegemonia okien

Pierwsze spojrzenie

W jednej z najlepszych na świecie instytucji naukowych, MIT (Massachusetts Institute of Technology) w Bostonie powołano do życia postmodernistyczną teorię ewolucji, która mówi o eliminowaniu gatunków słabszych przez silniejsze (w tym wypadku chodzi o «gatunki systemów operacyjnych» i platformy komputerowe), cokolwiek by to «silniejsze» nie miało oznaczać. Zgodnie z tą koncepcją Windows pokona(?) system firmy Apple tak, jak język angielski zwycięża jako uniwersalne narzędzie komunikacji na świecie. Microsoft cieszy się i ogłasza, że ostatni łańcuch w ewolucji właśnie rodzi się w ich laboratoriach - wyjdzie na świat na początku 1998 roku. Tak, moi drodzy - Windows'98 (a może Memphis? - tak miał się początkowo ten system nazywać) nadchodzi.

W sierpniu 1995 roku został objawiony światu Windows'95. Ten najbardziej niezawodny, absolutnie przyjazny dla użytkownika, wielozadaniowy, w pełni 32-bitowy system operacyjny bardzo szybko (już po pierwszej instalacji, a najczęściej jeszcze w jej trakcie) zjednał sobie zajadłych wrogów. Fani, którzy jeszcze niedawno szaleli wraz z Jayem Leno, czy w parku Kensington Roof Gardens, podczas promocji programu, zrozpaczeni systemem, który jak żaden do tej pory zawiesział się, odmawiał pracy, «wykonywał», bez niczyjego pytania «uruchamiał ponownie komputer» itd. ochrzczili go jako «wirusa», co bynajmniej nie oznaczało zachwyty dziełem Microsoftu. Ale... No cóż. Mimo kiepskiego startu Windows'95 nie został jednak wyeliminowany z rynku. Przeciwnie - przez dwa lata swojego istnienia (za czym poszło oczywiście powstanie ulepszonych wersji programu, w tym OSR2) doprowadził do praktycznego wyeliminowania innych platform. W ramach niepojętych pętli «marketingowo-ekonomiczno-politycznych», gdzie trudno dostrzec, co jest czego skutkiem, a co

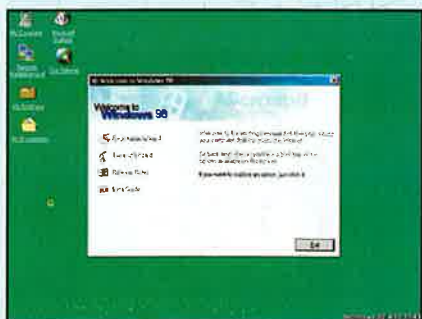


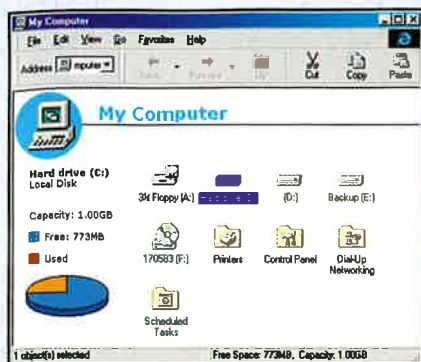
przyczyną, producenci oprogramowania z całego świata zaniechali praktycznie prac nad aplikacjami nie przeznaczonymi dla środowiska Windows'95. (Chyba najlepiej wiedzą o tym czytelnicy CD Actiona i «używcze» jego kompaktów, prawda?). Gdyby Darwin żył sto lat później, zapewne nie omieszkabył do swojej idei o przetrwaniu gatunków włączyć rozważań o narodzinach i ewolucji Windowsa'95 - tego, który właśnie ulega transformacji i przybiera postać Windows'98.

Dzięki masie informacji propagandowych, które otrzymujemy oraz na podstawie wglądu w różne wersje «preview» i bety (zwłaszcza ta oznaczona nr 2) spieszmy poinformować Was o tym, na co wraz z Windows'98 możemy liczyć. Tak... liczyć możemy, bardzo szybko jednak możemy się przeliczyć. Już na samym początku bowiem wiadomość nieprzyjemna dla konserwatystów i posiadaczy komputerów.... no, właściwie wszystkich komputerów «współczesnych». Windows'98 będzie bowiem systemem przyszłości, przeznaczonym dla maszyn, o których niektórym z nas nawet się nie śniło... Oczywiście, że słynne «recommended requirements» mówią o czymś takim jak Intel 486 i 8 Mb Ram, jednak nawet dla Windows'95 były to wymagania morderzące system. Ulepszenia (jeszcze raz - chodzi o ewolucję a nie rewolucję) sprowadzają się do serca programu - obsługa urządzeń i protokołów, samokontrola systemu itp., są prawie niedostrzegalne jeśli chodzi o interfejs. Przede wszystkim znajdziemy tu wreszcie integralnie zawarty nowy system

alokacji plików na twardym dysku, FAT32. Oznacza to 32-bitową organizację i dostęp do informacji na twardzieli. Dalej Windows'98 będzie obsługiwał nowe standardy serial connection - USB (Universal Serial Bus) i FireWire czy 32-bitowy slot dla Cardbus. System przyszłości to nieograniczone zastosowania multimedialne. Dlatego nowe dzieło Microsoftu będzie posiadało oprogramowanie obsługujące dopalacze kart graficznych (Accelerated Graphic Port - AGP), napędy DVD (przeznaczone przede wszystkim dla zapisu informacji wideo), standard MMX i karty telewizyjne (z możliwością podłączenia do sieci telewizyjnych).

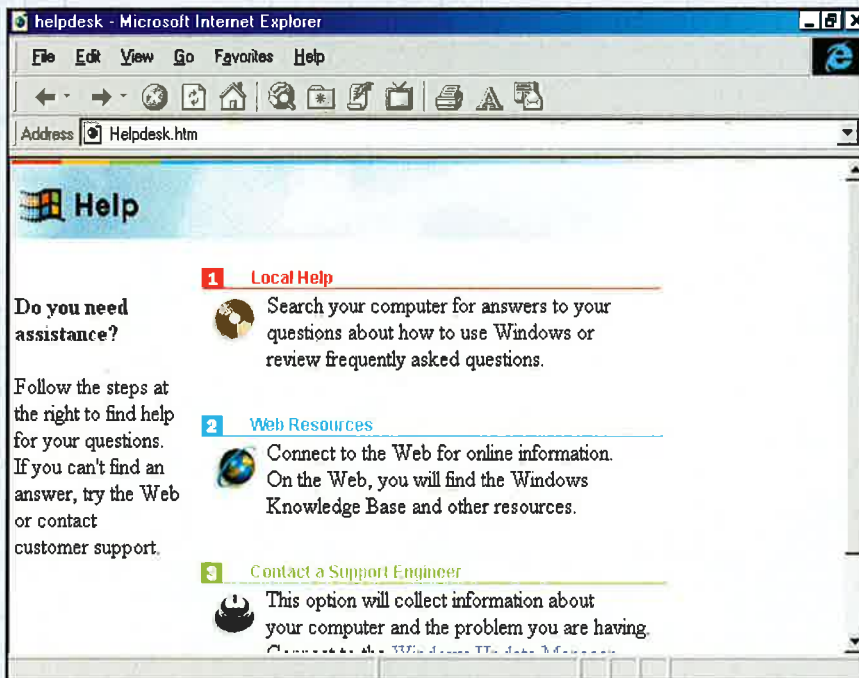
Środowisko będzie posiadało funkcję Monitor Display Support, która daje możliwość podłączenia ośmiu monitorów do jednego komputera. Z nowych cech Windowsa'98, które będą zauważalne i znaczące dla zwykłego użytkownika: dopracowano system ochrony i «leczenia» zasobów naszego komputera pracującego w tym środowisku. Program Disk Defragmenter Optimization Wizard pozwala przyspieszyć (przez szybszy, dzięki wspomnianemu FAT32, dostęp do twardego dysku) proces uruchamiania najczęściej używanych programów. Jak zapowiadają producenci, unikniemy już konieczności instalowania systemu na nowo po każdym zawieszeniu się programu i zamieszaniu, które to spowodowało. W celu zaradzenia problemowi znajdziemy tu, między innymi, nowe narzędzia i świeże wersje tego, co służyło dla ochrony systemu w Windows'95. Wśród nich





roznego rodzaju «podpowiadacze» (w tym pomoc nie tylko dla użytkowników lokalnych, ale i na temat Internetu) czy Dr. Watsona - zbiór narzędzi diagnostycznych. System File Checker Utility skanuje zmiany dokonane w plikach systemowych i w razie czego umożliwia przywrócenie stanu sprzed zmian. Windows Tune-Up Wizard automatycznie wykonuje tradycyjne testy dysku: leczenie dysku, defragmentacja itd. Ulepszono i uproszczono też procedury, które zamykają system, w związku z czym będzie to następowało znacznie szybciej niż w Windows'95.

Oczywiście, przesadziłem z tym, że nie będziemy sobie mogli wyobrazić przeznaczenia Windows'98. W największej i najważniejszej części będzie to rozwinięcie i rozbudowanie cech, na które widać popyt już dzisiaj. Najważniejszą taką pożądaną przez wszystkich cechą jest praca w rzeczywistości Globalnej Sieci. Windows'98 wychodzi naprzeciw oczekiwaniom 80 milionów obecnych użytkowników «okien», z których coraz więcej do pracy w Internecie używa Internet Explorera. Z tym także wiąże się najbardziej radykalna zmiana, jeśli chodzi o wygląd Windows'98. Otóż systemowy menedżer plików (Windows Explorer) i przeglądarka internetowa będą od teraz jednym programem. Widziałem, jak to «coś» działa, dlatego mogę o tym chyba powiedzieć najwięcej. Filozofia jest prosta - dzięki temu połączeniu będziemy mogli uruchomić w Windowsie AD 98 (jakby co, to moja nazwa) tzw. Active Desktop, czyli interaktywne pole pracy z zasobami systemu. Od razu po wystartowaniu systemu znajdujemy się na ekranie przypominającym stronę internetową,



dokument HTML (oczywiście ze wszystkimi tymi animowanymi bajerami obsługiwanymi przez aplety typu Shockwave). Po zdefiniowaniu zasobów, z których ma być budowany Desktop (skrótów nie tylko do programów i dokumentów z naszego komputera czy sieci lokalnej, ale też właśnie z Internetu - «subskrybujemy się» po prostu do danej strony, z której chcemy pobierać informacje) w momencie uruchamiania Windowsa (po połączeniu się z określonym serwerem) następuje aktualizacja naszego pola roboczego. Swój akces do obsługi tego «bajera» już zgłosił takie potęgi w dziedzinie mediów jak VirginNet, Financial Time, BBC czy New Scientist. Z Internetem związana jest również praca samego systemu (powrót do kwestii «serca» Windows'98). Otóż będzie on miał (a właściwie już ma - to także widziałem) możliwość (dzięki aplikacji Windows Update Manager) uaktualniania swoich zasobów systemowych o nowe wersje drajwerów itp., które znajdzie (sam sobie) na stronie Microsofta. Ten skubaniec loguje się, «gada sobie» o nowościach (oznacza to przesłanie informacji o naszym systemie do bazy danych Microsofta...) i bierze to, co właśnie potrzebuje - «samofodowanie»

następuje dzięki znanemu już nam protokołowi Active X.

Nie mogę oczywiście, jak zwykle, napisać «po pracy z programem stwierdzam...», ponieważ nie

pracowałem ze skończonym produktem. Jednak pewne rzeczy można ustalić już w tej chwili. Po pierwsze: wygląda na to (nie jest to tylko moja opinia), że Windows'98 będzie nareszcie środowiskiem niezawodnym, stabilnym, w pełni wielozadaniowym, nowoczesnym i pożytecznym dla użytkownika. Po drugie: przesądzone jest właściwie jego sukces marketingowy, co oznacza (po trzecie) nastanie nowej epoki, jeśli chodzi o wymagania sprzętowe i działanie nowych programów. No cóż... Na premierę systemu musimy poczekać do pierwszej połowy nowego roku, choć proponuję już dziś przygotować się na zmiany, wielkie zmiany - niestety (zwłaszcza dla polskiego użytkownika) oznacza to ochronę przed stresem i frustracją, które nowość może ze sobą przynieść...

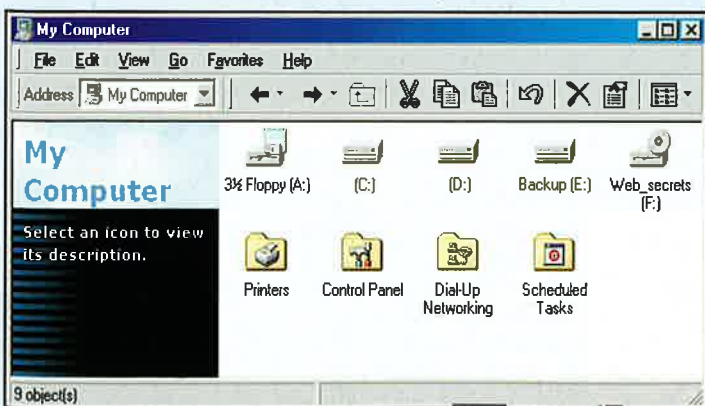
MARIUSZ TUROWSKI

Szybkie strzały:

1. WINDOWS'98 BĘDZIE MOŻNA ZAINSTALOWAĆ JAKO NOWY SYSTEM, LUB JAKO UPGRADE: DO DZIEWIĘĆDZIESIĄTKI PIĄTKI I 3.X.

2. WYMAGANIA MINIMALNE (CZYLI MAKSYMALNE PRZYMRUŻENIE OKA): 486, 8MB RAM. INSTALACJA (KTÓRA TRWA OD 30 DO 45 MINUT) WYMAGA 120 MB NA DYSKU. PRZESTRZEŃ DLA TYMCZASOWYCH PLIKÓW KONIECZNA W CZASIE TRWANIA KAŻDEJ SESJI - 45 MB.

3. WINDOWS'98 JEST OBECNIE W FAZIE TESTÓW (BETA 2). FINALNY PRODUKT UKAŻE SIĘ W PIERWSZEJ POŁOWIE 1998 ROKU. CENA: NIEKTÓRZY SPEKULANCI OKREŚLAJĄ JĄ NA OK. 50 DOLARÓW, ALE TAK NAPRAWDĘ NIE JEST ONA JESZCZE ZNANA.



Firma IPS Computer Group od podstawy październik wypuszcza na rynek serię gier o nazwie „SuperBudget”. W tym zestawie znajdziecie gry „stare ale jare” za umiarkowaną cenę 19,99 zł. Serię otworzą tytuły: Gene Wars, Strike Commander, Privateer, Magic Carpet, Populous II & Powermonger, Wings of Glory, Little Big Adventure, US Navy Fighters - czyli jak widać nie są to jakieś tam sędziwe staroci, a całkiem jeszcze aktualne gierki! Ponadto seria „Kolekcja Klasyki Komputerowej” tejże firmy wzbogaciła się o gry: Time Commando, Road Rash, Theme Park, Firefight, Wing Commander III, Syndicate+. Cena każdej gry z tego cyklu to również niewygórowane 39 zł. Oby tak dalej!

W momencie gdy czytacie to słowo, iszef firmy Metropolis (Adrian Chmielewski) jest już od niemal dwóch miesięcy szczęśliwym małżonkiem swej pięknej żony. Życzymy powodzenia na nowej drodze życia i wielu udanych sequelei. Gratulacje!

Zainteresowanymi słodową grą Tamarus (niezłe czołgowe jatki) donosimy, że za miesiąc grania należy wybulić 9,95\$. Szczęgoly: www.tamarus.com

Total Entertainment Network (http://www.ten.net) zapowiada nową grę on-line: Twilight lands (RPG)

* Pojawił się (ale jeszcze nie u nas) dodatkowy zestaw z misjami do microsoftowskich symulatorów: Flight Sim 6.0 i 98. Nosi nazwę 911 Air Rescue; pilot siada za sterami jednej z maszyn lotniczego pogotowia ratunkowego (Cessna 414 Twin, Cessna 182 Single, Dash 8 300 Rescue Air Ambulance) i - jak sama nazwa wskazuje - niesie pomoc potrzebującym. Gra dzieje się w bardzo różnorodnych warunkach klimatycznych i w urozmaiconym terenie.

Activision zakupił od Activision Corporation prawa do stworzenia gier bazujących na niesmiertelnych klasykach gier video: Asteroids i Battle Zone. Ludzie z Activision zaklinają się, że gierki będą równie ekscytujące jak ich klasyczne wersje, ale naturalnie ogólny design ma być na poziomie odpowiednim dla roku 1998...

Mila nowina dla miłośników Redneck Rampage. Head Games wypuścił właśnie dodatkowy dysk, o nazwie: So Ya Wanna Be a Redneck2, dodający do oryginalnej gry 75 nowych etapów i 15 misji deathmatchowych.

JAGWART I RTIME to „prezentacja farb” na temat swej nowej gry on-line, o nazwie Exodus War. Trójwymiarowa taktyczna walka w kosmosie zapewne godziwa i jednocześnie rozrywką dla 100 pilotów, szatkujących wroga za pomocą laserów rentgenowskich, głowic nuklearnych i innych dość egzotycznych broni. Po więcej informacji zajrzyjcie na oficjalną stronę Exodus War.

Logitech stworzył specjalną wersję joysticka: Wingman Extreme Digital z myślą o ludziach, którzy walczą po stronie Rebelii lub Imperium. Do joysticka dołączona jest specjalna wersja gry X-Wing vs. TIE Fighter (!) o nazwie The Academy, zawierająca 14 misji treningowych. Ta przyjemność kosztować będzie nabywców około 60\$...

ION Storm, Video Interactive, Fat Level i Eric „Scoop!” Eckstein dogadali się w sprawie nowej gry o nazwie Dominion (RTS). ION zajmie się wykonaniem gry, która zostanie wydana przez EIDOS. Przy okazji zmieniono jej nazwę z Dominion na Dominion Storm.

Activision tworzy klasyczną pod względem grafiki i sposobu sterowania przygodówkę o nazwie Zork: The Undiscovered Underground. Gierka ma być „prequelem” do serii Zorków (prequel oznacza tu grę, której akcja dzieje się PRZED wydarzeniami

Dnia 10.14. 97 w Warszawie Optimus SA zorganizował konferencję prasową pod hasłem „ready for DVD”, gdzie przedstawiono nową linię maszyn oferowaną przez Optimusa SA. Oprócz procesora Pentium II w nowej konfiguracji znajdują się napędy DVD. DVD były już dawno gotowe do wdrożenia, jednak na świecie wciąż trwały (i trwają) rozmowy o dość zabezpieczenia wspomnianych napędów (Na razie Optimus SA będzie sprzedawał jedynie odtwarzarki). Docelowo, DVD mają posiadać nie tylko możliwość odtwarzania, ale i zapisu. Na dodatek nie będziemy już zmuszeni nagrywać jednokrotnie całej płytki (bagatela 17 gigabajtów), lecz swobodnie dodamy kolejne dane. Dzięki możliwościom nowej technologii, zastosowaniu



kompresji MPEG2, jednowarstwowy I jednostronny krążek DVD (z wyglądu identycznym jak tradycyjny - 3 3/4 cala) posiada pojemność wystarczającą do zapisania 2 godzin 13 minut sekwencji video (na dwuwarstwowej, dwustronnej płycie będzie to ok. 9 godzin filmu!). Przy nominalnej średniej szybkości transferu 3.5 Mbit/s pozostawia to nadal dość miejsca na indywidualny cyfrowy 5.1-kanal dźwiękowy w trzech językach, plus napisy dialogowe w czterech dodatkowych językach!. Następnym krokiem w technologii cyfrowej ma być wielokanałowy system dźwiękowy Dolby Digital (AC-3) gdzie udostępnionych zostanie pięć zupełnie oddzielnych kanałów (indywidualnych):, lewy, środkowy, prawy, dwa tylne (L.P.) oraz wspólny kanał, tzw. Subwoofer. Optimus SA proponuje korzystny system sprzedaży. Dla klientów, którzy zdecydują się na zakup, koszt nabycia sprzętu będzie droższy od obecnie sprzedawanych o około 377 dolarów amerykańskich. W wypadku zakupu komputera Optimus

Optimus w natarciu



Pentium II ready for DVD firma gwarantuje bezpłatne upgrade Windows 95 do Windows 98 (Microsoft przygotowuje się już do przedstawienia nowego, przełomowego systemu). Oraz wymianę zakupionego obecnie czytnika CD-ROM na DVD, będzie kosztowała od 80 do 120 USD. Ponadto Optimus SA przedstawił również profesjonalne stacje graficzne, które oferowali jak do tej pory jedynie tacy potentaci jak Hewlett-Packard, Silicon Graphics i Intergraph. Seria stacji graficznych składa się na GRAPHIC DESIGN PII266, DUALII300, 2XPP200, 4XPP200. Ostatnia z maszyn to „potwór” wyposażony w 2 procesory Intel Pentium Pro 200

MHz, cache 512 KB. Płyta główna PR440FX motherboard (MB) Providence. Pamięć operacyjna 128 MB DIMM RAM, a pamięć dyskowa to 4, 35 GB na szybkim twardym dysku HDD ULTRA WIDE SCSI Segate Barracuda. Karta graficzna ELISA Gloria-M GLINT, 4 MB VRAM oraz 8 MB EDO-DRAM pamięci niesamowicie przyspieszy obliczenia związane z grafikami i animacjami.



Edgard Multimedia

Firma Edgar Multimedia, znana przede wszystkim z programu Profesor Henry, zapowiedziała wydanie w niedługim czasie ulepszonej wersji swojego przeboju z większą ilością słówek, generatorem ćwiczeń i całkowicie zmienionym interfejsem. W przygotowaniu jest także multimedialny Leksykon Historyczny

obejmujący lata 1914-1948 w Polsce i na świecie oraz jeszcze nie nazwany program do nauki języka niemieckiego. Więcej informacji pod adresem www.edgard.com.pl



Czas bohaterów

Ubi Soft podpisał umowę dystrybucyjną z 3DO Studio na wydanie ich już piątej gry. The Heroes of Might and Magic Compendium, bo o niej mowa, dołączy do Uprising, Army Men, Requiem Wrath of the Fallen i Might and Magic IV w aktach tej francuskiej firmy.

Kwestia sporna

Nieco kontrowersji wzbudziła w redakcji wieść, iż 21st Century wydało screensaver... z lady Di, czyli Księżną Dianą. Zawiera on około 200 zdjęć tragicznie zmarłej księżniczki + nieco „extrasów”. Cena (w Anglii) kształtuje się w granicach 15 funtów. Czy nie za szybko na takie zagrania (mimo, iż 1 funt z każdej sprzedanej kopii producent przekazuje na konto The Princess Diana Memorial Foundation?). Hmmm.

IMagic zamienia A-10 na F-18

Pomimo iż w czerwcu tego roku zapowiedziano, że następnym symulatorem wydanym przez firmę będzie iA-10, to jednak pojawiały się sugestie, że jednak pojawi się coś wcześniej. I rzeczywiście, pewne źródła wewnątrz firmy poinformowały, że bohaterem następnego symulatora będzie F-18.

Ma on wykorzystywać udoskonalony engine z iF-22, obecnego już na rynku. Jednak sam iF-22 spotkał się z mieszanimi odczuciami, pomimo świetnie rozwiązanych kampanii - głównie przez swoją grafikę 3D i słabo zaprojektowany kokpit.

W przeciekach jest mowa o dwóch różnych teatrach działań: Bośni i Ukrainie, dokładnie odwzorowanych z danych satelitarnych. Wynika z nich także, że bardzo ważną rolę w projekcie będą miały uwagi pilotów iF-22, co powinno mu raczej wyjść na zdrowie.



Dragon's Lair is Back

Digital Leisure zapowiedziała niedawno wypuszczenie na dyskach DVD-ROM i DVD-Video nowych wersji należących do klasyki gry Dragon's Lair. Powinny się one ukazać odpowiednio w październiku i listopadzie.

Firma uzyskała niedawno prawa do Space Ace, Dragon's Lair i Dragon's Lair II: Time Warp; trójki gier, które zmieniły oblicze przemysłu



rozrywkowego w latach osiemdziesiątych. Głównym składnikiem ich sukcesu była perfekcyjna animacja Dona Blutha, byłego animatora w studia Disneya, znanego między innymi z All Dogs Go To Heaven i A Land Before Time.

Firma napisała od nowa cały engine, by dokładnie oddać grywalność wersji automatowej, łącznie z dodaniem scen brakujących w wielu komputerowych wersjach. Animacja nagrana w MPEG2 i dźwięk w AC3 są dokładną kopią oryginalnych dysków. „Dotąd komputerowe adaptacje Dragon's Laira były pikselowane a wiele scen zostało

w nich usuniętych” powiedziała Elizabeth Foster, prezydent Digital Leisure. „Dzięki możliwościom DVD, posiadacze czytników komputerowych i video mogą cieszyć się Dragon's Lairem dokładnie takim, jak na automatach. Gracze będą oczarowani jakością animacji”. W Dragon Lair kieruje się Dirkiem the Daringiem, odważnym rycerzem ratującym dobrą księżniczkę Daphne z rąk złego smoka. Trzeba wywalczyć sobie do niej drogę przez zamek złego czarnoksiężnika, który poumieszczał w nim przeróżne złe potwory i śmiertelne pułapki. Firma planuje w parę miesięcy po ukazaniu się Dragon's Laira wypuścić kolejno na DVD Space Ace'a, Dragon's Lair'a II: Time Warp i inne, o których na razie cicho.

Już w grudniowym numerze CDA świąteczna niespodzianka - m.in. 4 pełne wersje dobrych i znanych zachodnich gier!!! A od stycznia - tego jeszcze nie było w Polsce - co miesiąc przynajmniej jedna pełna wersja zachodniej gry!!! TYLKO W CD-ACTION!!!!

Faceci w czerni

bohaterami w grze... Men In Black: The Game (oryginalny tytuł ;-)). Będzie to połączenie gry akcji z przygodówką (naturalnie pod Windows'95), a jej fabułą będzie naturalnie eksterminacja agresywnych Obcych. Grę tworzy Gigawatt Studios, wyda zaś Southpeak Interactive, w dniu 25 listopada - dokładnie w

dnio, w którym film MiB pojawi się na kasetach video. Spotkamy tam starych znajomych: Agent K i Agent J oraz „pierwszą kobietę w czerni”, czyli Agent L.



Zapewne widzieliście już film Men In Black? Jeśli nie to możecie spotkać się z jego

Inwazja Psygnosis

Mimo atutu, jakim jest F1 '97, najszybciej sprzedający się tytuł na konsole (ponad 35 tysięcy w pierwszym dniu), Psygnosis nie próżnuje i przygotowuje grunt pod inwazję G-Police, który ma wielką szansę pobić rekord wszechczasów w szybkości sprzedaży (F1 '97 zabrakło kilku tysięcy do Red Alerta). Podpisane zostały umowy z Casio (specjalny zegarek G-Police) i Diesel (taka firma ubraniowa, której nowojorski sklep będzie można zobaczyć w grze), co może być zwiastunem nowej mody. Na reklamę w TV swej gry G-Police Psygnosis wydał „skromne” 2,5 mln dolarów. Inna rzecz, że gra jest rzeczywiście niesamowita (szczególnie wtedy, gdy mamy w komputerze 3Dfx) i warta nagłośnienia.

opisanymi w pierwszej części cyklu). Ponoć ma to być gra robiona z wielkim przyżuciem oka.

MacSoft, w kooperacji z GT Interactive, wypuścił wersję Quake na Macintosha. Ciekawe kiedy Mac-owcy doczekają się Quake 2?

Interplay Productions zawarła umowę o współpracy z nową firmą: Confounding Factor, w skład której wchodzi m.in. Toby Gard i Paul Douglas (oba są dość znani w świecie twórców gier; m.in. Gard jest jednym z twórców designu Lary Croft). Ich pierwsza gra - Leviathan - powinna ukazać się w początkach 1999 r.

Jeśli chcesz wyprzeć 2000 od firmy Southpeak Interactive to wystarczy, że zabawisz się ich grą on-line The Light Files: Death in Broad Daylight (tzn. ukończysz ją w wyznaczonym czasie). Gra jest przygodówką, w której wcielamy się w ścigającego zabójcę oficera policji (ale fabuła ogranicza się do zmuszenia studiowania raportów, przesłuchiwanie świadków, itp.)

Na tym zamykamy Zachodzie: walka o potencjalnego klienta przybiera już naprawdę zatrważające rozmiary. I tak Electronic Arts, która lansuje grę Nuclear Strike (demko na płycie!) obiecuje, że każdy, kto zamówi (w przedsprzedaży) tę grę, otrzyma dodatkowo specjalny dysk z misjami. Z kolei twórcy Dark Reign dodają jako bonus kalendarz i mouse-pad, itp. Cieszymy się, że (powoli, bo powoli) te miłe dla gracza zwyczaje ulegają przeszczepianiu na polski grunt.

Redline Games to nowa firma, stworzona przez Jamesa Anhalt i Ronalda Millara, zawarła umowę z Activision. Redline dostarczy co najmniej trzy gry, które zostaną wydane przez Activision. Dodajmy, że dwaj założyciele Redline Games, to doświadczeni twórcy, pracujący m.in. przy Diablo, Mechwarrior 2, Warcraft II, Starcraft i Dark Reign. Można więc domniemywać, że o Redline Games usłyszymy jeszcze niejednemu raz.

Valve Software zapowiada rychły debiut Worldcraft 1.5, nową wersję popularnego edytora poziomów do Quake'a, wzbogaconego o wiele dodatkowych opcji i o przyjemniejszej obsłudze. W dalszych planach: Worldcraft 2.0.

Francuskie pismo „Joystick” napisało nieco krótko firmie Ubi Soft Ent. zamieszczając demo gry F1 Racing Simulation (gra powinna pojawić się w przyszłym roku). Problem w tym, że chłopey-joystickowcy zamieścili wersję, którą Ubi Soft określił jako „pirated beta”. Hm... krew się poleje!

Microprose nie zapominał o fanach Magic: the Gathering i zapowiada upgrade tej gry, o nazwie Spells of the Ancients. Zestaw zawiera ponad 130 nowych kart (Unlimited, Arabian Nights, i Antiquities - miejmy nadzieję, że to mówi coś fanom MtG) plus mnóstwo innych atrakcji, a wszystko za 15\$.

Westwood nadal nie ustaje w wysiłkach mających za cel likwidację oszczędności graczy. Przygotowywany jest bowiem Command & Conquer Assault Pack, zawierający misje do C&C Gold Edition, Covert Operations Mission Disk oraz zestaw „theme packów” do Windows'95. Zapowiedziana jest też „specjalna cena” na ten zestaw. Jaka? To na razie tajemnica Westwooda...

Take 2 Interactive uzgodniło z Rippard Games prawdę do dystrybucji ich gier w Europie. Take 2 będzie oddał oficjalnym europejskim dystrybutorom gier: Forced Alliance, Golden Gate, Hidden Wars, Space Bunnies Must Die, Terra Victus i Postal.

Archimedean Dynasty 3Dfx patch



Szczęśliwi posiadacze akceleratora 3Dfx powinni przygotować swoje oczy na prawdziwą ucztę - twórcy Archimedean Dynasty mają 10 października udostępnić patch do swojej gry na stronie www.massive.de.



Płaski monitor!

NOKIA, znany producent monitorów komputerowych wprowadza na rynek monitor LCD oznaczony symbolem 300 Xa. Zastosowanie LCD (wyświetlaczy ciekłokrystalicznych) zamiast tradycyjnych kineskopów daje rozliczne korzyści: znacznie mniejsze gabaryty, płaski ekran, mniejszy ciężar i o około 70% mniejsze zużycie energii. Model

300 Xa wykonany jest w technologii Superwide. Oznacza to, że możemy obserwować obraz (w jego pełnej krasie) z obszaru obejmującego 140 stopni (tradycyjne wyświetlacze LCD dawały dobry obraz tylko przy patrzeniu niemalże na wprost w ekran). Przekątna ekranu wynosi 13,3 cala (co odpowiada 15 calom w tradycyjnych monitorach z kineskopami). Maksymalna rozdzielczość

Clash WWW

22.09, dzień po wyborach parlamentarnych, został „wstępnie” uruchomiony serwer wirtualny poświęcony grze Clash:

<http://www.clash.onet.pl>

Już wkrótce, na stronach tych będzie można znaleźć informacje o grze, jej producencie - wrocławskiej firmie Leryx Longsoft oraz dystrybutorze w Polsce - nowosądeckim Optimusie S.A. Będą też oczywiście konkursy, miejsce na uwagi graczy, przegląd recenzji prasowych, możliwość zamówienia gry przez Internet i wiele, wiele innych atrakcji.

Jest pierwszy tego typu przypadek, że na potrzeby polskiej gry przygotowany został wirtualny serwer!

Premiera tej niecierpliwie oczekiwanej strategii rozgrywanej turami została przesunięta z połowy września na drugą połowę października - gdzieś w okolice jesiennej Gamblerii 97. Sugerowana cena detaliczna nie zmieniła się i wciąż wynosi 129 zł (z VAT).

Więcej informacji o grze można znaleźć m.in. na Stronach Informacji Prasowej Pionu Multimedialnego Optimusa:

<http://www.optimus.com.pl/multimedia>

(m.in. zapowiedz gry oraz informacje o umowie dystrybucyjnej pomiędzy Optimusem S.A. i Leryx Longsoftem sp. z o.o.)

Serwer Clasha jest obsługiwany przez krakowski oddział Optimusa S.A. - ONET, kompleksowo zajmujący się Internetem i Intranetem:

<http://www.onet.pl>

osiągana przez 300 Xa to 1024x768, w 16,7 milionach kolorów, przy kontrastowości 100:1 i dużej jasności ekranu, powinna zadowolić typowych użytkowników komputerów. Dzięki specjalnej technologii wyeliminowano też często spotykaną w wyświetlaczach LCD wadę, polegającą na tym, iż poruszający się po ekranie obiekt pozostawiał za sobą „cienie”. Model 300 Xa wyposażony jest w głośnik, mikrofon, wyświetlane na ekranie menu regulowania parametrów; jest też zgodny z urządzeniami

plug & play, a waży około 4,5 kg. Monitor ten uzyskał certyfikat TCO-95, gwarantujący wysoką jakość obrazu, ergonomiczne i energooszczędne rozwiązania oraz niski poziom promieniowania. Monitor ów znajdzie się w sprzedaży (także w polskich sklepach) późną jesienią tego roku (niestety nie wiemy nic o jego cenie - redakcja). Jeśli pragniesz zasięgnąć więcej informacji na ten temat, to zajrzyj na strony: <http://www.nokia.se> lub <http://www.nokia.com> lub dzwonić pod numer firmy System 3000 - (012) 415 4914.

Nitro Pack

Activision już po raz kolejny zmienia nazwę dodatkowego pakietu do Interstate'76. Przypominamy: najpierw nazwa brzmiała Interstate'77, potem Interstate '76: Expansion Pack. Ostatnia (oby) wersja brzmi: Interstate '76 Nitro Pack: The Vigilante Files. Znajdziecie w nim 20 nowych single-player misji, trzy nowe postacie bohaterów, 25 misji multi-player, 6 nowych typów broni (m.in. wyrzutnik granatów i miotacz ognia), 9 nowych samochodów oraz nowe typy gry (w tym „capture the flag”). Zestaw powinien pojawić się w początku przyszłego roku.

Ottawa, Kanada, wrzesień 1997. Firma Corel Corporation ogłosiła rozpoczęcie dostaw polskiej wersji CorelDRAW 7, swego czołowego programu do obróbki grafiki i edycji map bitowych. Pakiet aplikacji graficznych CorelDRAW 7 zawiera polską wersję CorelDRAW 7 i Corel PHOTO-PAINT 7 oraz angielską wersję CorelDREAM 3D 7. Wszystkie aplikacje działają pod kontrolą polskich wersji Windows 95 i Windows NT 4.0, a sugerowana cena detaliczna pakietu wynosi 695 USD za pełną wersję i 295 USD za uaktualnienie. Ceny mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. Dealerzy mogą stosować niższe ceny.



Encyklopedia gier

Canal+ Multimedia uczci 25 lecie gier komputerowych - wcześniej zwanych grami wideo lub TV - przez wydanie im poświęconej encyklopedii. Z ponad 4 i pół tysiąca wspomnianych na Cdku tytułów (od Ponga do Dungeon Keepera) na dokładniejszy opis zasłużyło sobie w oczach edytorów około tysiąca - do części dołączone są nawet demo, (niestety niegrwalne). A tak swoją drogą, to kto prócz nich pamiętał o większości z tych gier?

Rozpoczęcie sprzedaży polskiej wersji CorelDRAW 7!

CorelDRAW 7 jest obecnie naszym najsilniejszym produktem w wersji polskiej, powiedział dr Michael Cowpland, prezes i dyrektor generalny Corel Corporation. Jesteśmy przekonani, że ta wersja zadowoli zarówno dotychczasowych, jak i nowych użytkowników CorelDRAW.

Wersja 7 została zoptymalizowana pod względem wydajności, mocy i dokładności, oferując ulepszone narzędzia rysunkowe i edycyjne, moduł sprawdzania pisowni, ponad 400 gotowych szablonów i ponad 100 czcionek z polskimi znakami. Pakiet zawiera także wartościowe aplikacje i dodatki w wersji angielskiej:

- Corel MULTIMEDIA MANAGER 7: narzędzie do wizualnego zarządzania plikami graficznymi.
- Corel OCR-TRACE 7: ulepszone narzędzie do rozpoznawania pisma i konwersji obrazów rastrowych na wektorowe.
- Corel TEXTURE: program do proceduralnej generacji tekstur,

pozwalający na tworzenie symulacji naturalnych materiałów, takich jak drewno, marmur, kamień, chmury i metal.

- CorelSCAN: oparty o kreatory program do skanowania, wyposażony w gotowe opcje obróbki.
- CorelDEPTH: łatwe w użyciu narzędzie do szybkiego przygotowywania trójwymiarowych tekstów i grafik.
- Corel CAPTURE 7: zaawansowane narzędzie pozwalające na wykonywanie graficznej kopii całości lub zadanej części ekranu.
- abCorel SCRIPT Editor i Corel SCRIPT Dialog Editor: narzędzie do pisania skryptów, ułatwiające tworzenie aplikacji dla CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT poprzez mechanizm OLE 2 Automation.



Gdzie jest TPSA

Total Annihilation (jedna z wielkich nadziei GT Interactive) dołączył do grona obsługiwanych przez sieć gier on-line BT (angielski odpowiednik TPSA). Umożliwia ona grę maksymalnie czterech osób, wyposażonych w zwykłe modemy, po bardzo przystępnych cenach. A kiedy u nas?

Duke Nukem Forever?

Wiadomości o postępach firmie 3D Realms nie ma wprawdzie zbyt wiele, ale pojawił się właśnie pierwszy screen z ich najnowszej produkcji - Duke Nukem Forever. Dla zapominalskich - w tej produkcji został użyty zmodyfikowany engine z Quake'a.



- abModuły dodatkowe: filtry zgodne z PhotoShop®, w tym Kai's Power Tools® 3.0 SE, Extensis Intellihance 2.0, Cytopia PhotoLab, cyfrowe znaki wodne (digital watermarking) firmy Digimarc® Corporation oraz AutoF/Xs Photo/Graphic Edges mogą być wykorzystywane w CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT
- abSystem zarządzania kolorami Kodak Digital Science Color Management System: zapewnia dokładne odwzorowanie kolorów podczas skanowania, wyświetlania i drukowania.

wyposażono w wielką liczbę interakcyjnych narzędzi wspomagających efektywność pracy. Łatwiej niż kiedykolwiek można wykorzystywać funkcję „przeciągnij i upuść”, która pozwala przenosić myszą wypełnienia, przezroczystości i atrybuty metamorfozy na wybrane obiekty. Takie narzędzia jak „Pisak”, umożliwiające szkicowanie na tabliczce rysunkowej oraz efekty w rodzaju „przyspieszanej” metamorfozy, modyfikacji kolorów oraz głębi z fazą dopełniającą charakterystyki tego bogatego pakietu.

Pomoc techniczna
MAGIT, Wrocław 0048-
71-728141 wew. 289
22:29 97-10-16

CorelDRAW 7

Hasbro Interactive zaczyna przerabiać popularne „Scrabble” (czyli zabawę w układanie słów z posiadanych liter) na komputerową grę on-line. W Scrabble Zone będzie mogło równocześnie grać 4 graczy.

Znacie mił, z masywnych ławek, rasy „amlyn” związany z pojawieniem się dwóch gier mających w tytule słowo Forsaken. Ponieważ pisaliśmy już o Forsakenie - RPG, to pora na drugą grę: Accelamowski Forsaken to gierka zasadniczo z gatunku FPP (a'la Descent) ale wspomagana przez 3Dfx i zawierająca bardzo nietypowe rodzaje broni. Wkrótce więcej informacji!

Znowa z autorem wojen upierka - Virtual On (Sega) pojawiła się w wersji na PC (pod Windows'95).

Symantec zaczął umowę z Universal Studios Online. Dotyczy ona praw do stworzenia gry bazującej na motywach popularnego serialu TV (emitowanego u nas przez Polsat) - mowa o Herkulesie i Xennie, Wojowniczej Księżniczce. Gra ma być w wersji on-line i powinna pojawić się w drugim kwartale '98.

Hasbro Interactive przygotowuje mutację nieśmiertelnej gry „Monopoly”; jej akcja rozgrywa się w świecie Star Wars. Zadaniem gracza będzie... zmonopolizowanie ;-) galaktyki. Gracze mogą wcielić się w jedną z ośmiu postaci (Luke, Leia, Han, Chewbacca, R2D2, Darth Vader, Boba Fett lub szurmowiec). Hasbro obiecuje też mnóstwo rozmaitych „cut-scenek” z Gwiezdnej Sagi (także z wersji Special Editions).

Niespodzianka dla tych, którzy pośpieszą się i kupią nową grę Blue Byte (Incubation) Pierwsze 10.000 kopii tej gry zawierać będzie dodatkowe 3 misje!

Gubble w końcu na Maca.

W październiku, po pięciu miesiącach od premiery na PC, powinna się pojawić w sprzedaży „makowska” wersja tej przesympatycznej gierki. Dla zapominalskich - jest to jeden z nielicznych obecnie tytułów, który nie zawiera przemocy a potrafi dobrze bawić prawie wszystkich członków rodziny. Coś jak filmy Disneya. Więcej informacji udziela Actual Entertainment, tel. (001) 4086547950



Nowy Matrox

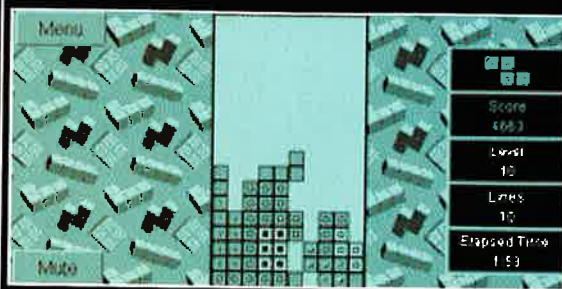
Przed świętami powinien trafić do sprzedaży nowy akcelerator Matrox m3D. Oparty na chipie Power VR2 posiada wszystkie „ulepszacze” trzeciego wymiaru, drivery Direct3D i GL (pójdzie Hexen II i Quake!!!),

wymaga zwykłej karty 2D jak 3Dfx i jest od niego nieznacznie wolniejszy. Największą zaletą ma być jednak cena - poniżej 50 funtów (jakieś 260 zł!) z pakietem trzech pełnych gier (m.in. Ultim@te Race!!!).

Znowu Tetris



Właśnie teraz, gdy wydawało się, że wszyscy mają już dość Tetrisa, firma MobileSoft zapowiedziała wydanie Tetrisa dla Windows CE. Nowością, poza platformą, jest także sposób dystrybucji - gra będzie dostępna tylko z ich website: www.mobilesoft.com. Tetris w wersji dla Windows CE będzie zawierał wszystko, czego można by oczekiwać od tej klasycznej gry, tyle że w wersji na komputerki przenośne.



Terracide

Terracide (EIDOS), „tunelowa” strzelanina w stylu Descenta ale o rewelacyjne grafice i ponoć zabijającej oprawie dźwiękowej, już wkrótce powinna pojawić się w sprzedaży.

ARWAL

Extra Levels



Dodatkowe poziomy do:

Civilization 2,
Warcraft 1&2,
Doom 2, 1

Command & Conquer, Dark Forces, X-Wing, Sim City 2000, Quake, Duke Nukem 3D, Grand Prix II, MS Flight Simulator, Need For Speed, Wing Commander, Warcraft 1&2, US Navy Fighters, Hexen.

Sex & Games 26-34



Gry i zdjęcia, filmy,
animacje erotyczne
/średnio 4 filmy,
1200 obrazków/

Fun & Games 13-33

Grafika, video, gry,
muzyka, edukacja

Encyklopedia Optimus Pascal



Tylko u nas do
każdej encyklopedii
2 CD z grami
GRATIS !!!

Przyrody, Wszechświata,
Ptaków, Historia Świata,
Jak to działa

Zamówienia: telefonicznie, listownie, faksem lub przez INTERNET

Hurtownia komputerowa

Opole 45-776 ul. Wyszomirskiego 1

tel. / fax 077-746443, tel. kom. 0-601746443

e-mail arwal@gad.com.pl, www.gad.com.pl/arwal

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

Świat Emulatorów 2



Ten kompakt zawiera emulatory:
Amiga, Apple, Amstrada, BBC,
C64 i Sinclair ZX Spectrum.
Wraz z emulatorami
otrzymujesz setki gier.

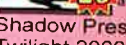
Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (pełna wersja) !!!



Campaign, Elite Plus
Megatraveller
Pipomania



Little Divil
Kierujesz sympatycznym
stworkiem,
w mrocznych
labirynciech,
Światła
animacja.



Shadow President
Twilight 2000



Central Intelligence
Breach 3, Jetfighter 2,
Empire Soccer
Iron Assault

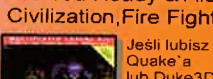


Renegade
Slip Stream 5000

Dogz
CD Deluxe Pack 4
- Chessmaster
- Mavis Bacon Type Master
- World Atlas, US Atlas
Assasin 2015
Chronomaster
Reflux, Onside Soccer

Silent Hunter
3D Ultra Pinball

Are You Ready & Alert
Civilization, Fire Fight



Space Hulk
Jeśli lubisz
Quake'a
lub Duke3D
po prostu
musisz mieć
te gry

Return Fire, Shannara
Shockwave Assault
Terra Nova
Unnesary Roughness

Erótica - 20zł



Juicy Joyride, Luscious Lips, Pussy Galore, American Pie
Asian Babes Cube 1-5, Bare Cheeks, Cheeky Chics
City of Sin, Climax, Sliding In, Smashing, Tight Squeeze
Wide Open, World of Pinups Cube 1-6, World of Sex 1-10



Kliparty - 25zł

Kolekcja klipartów, Szalone kliparty, Świat klipartów,
Świat Klipartów II, Świat Kolorowych klipartów II, Świat Gifów II,
GIFy i Grafika dla Win95, Clipart & Fonts for Windows 95

Osprzet komputerowy

Delta CD-Recorder

CD-Recorder, IDE, nagrywa w ISO 9006 i Win95, CD-Audio,
CD-Mix (ścieżki dźwiękowe i dane jednocześnie)

Diamond 3D EDGE

Karta PCI, 2MB, grafika 3D, MPEG, 1 bilion kolorów,
wavetable, zgodna SB PRO 2, 2 gameporty SEGA,
1 gameport PC, joystick SEGA, 3 pełne gry:
Virtua Fighter, Nazcar Runing, Panzer Dragon.

Gravis Ultrasound

Karta Gravis Ultra Sound Pro PnP
32-głosowy OPL3, 16bit 48KHz, IDE, 8xSIMM,
1MB Wavetable, 3D, 512 kb RAM,

1699

330

50

JOYSTICK

Cobra Deluxe

joystick

analog, 4xfire,

przełącznik

normal/view

SUPER KONKURS !!!

każdy zamawiający na kuponie od 01.11.97 do 31.01.98
bierze udział w naszym konkursie:

zamawiam:

imie i nazwisko

adres

do wygrania: 10 CD (niedostępne)

16 bitowa karta dźwiękowa

i klawiatura muzyczna MIDI



ISLAND



...dobry powód, by mieć dziecko

OPTIMUS BIS

INFORMACJA HANDLOWA:
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS (034) 652-974
OPTIMUS S.A. (018) 437-797



Mroczna historia

Producent: Corwin Software Studios ☎ (056) 33394



Fabularne czy komputerowe RPG? - ten dylemat pojawił się już dawno i do tej pory intryguje wielu graczy. Za fabularnym przemawia całą masa korzyści, począwszy od potężnego świata (nawet 14 tys. lokacji z Daggerfalla się nie umywa), poprzez ograniczone wyłącznie wyobraźnią MG (Mistrz Gry - niekiedy używany jest skrót GM od angielskiego Game Master) przygody, aż do satysfakcji z grupowej, rozwijającej wyobraźnię rozrywk, o czym pisałem w wakacyjnym numerze Królestwa Chaosu przy okazji recenzji Warhammera. Natomiast komputerowa adaptacja daje bardzo niewiele korzyści. Nie trzeba wyobrazać sobie np. wnętrza domu, gdyż jest narysowane, nie potrzeba MG (a poza tym komputer się na ciebie nie zdenerwuje) i można w każdej chwili zrobić save i powrócić do gry po tygodniu.

Idealem byłoby jednak połączenie zalet obydwóch odmian. Próba takiego czegoś jest przygotowywana właśnie przez polskich autorów z firmy Corwin Software Studios gra Zmierch. Założenia gry zbliżone są (choć nie do końca) do zasad, na których opierają się tzw. MUDy, czyli internetowe RPG, w których nie ma scenariusza, a tylko świat oddany do użytku graczom. Różnice mają być jednak znaczące. W



chwili obecnej to, co istnieje, to tylko założenia autorów, więc nie wiadomo, co zostanie zrealizowane w finalnym produkcie, ale na razie postaramy się przybliżyć grę na podstawie dostępnych informacji. Przede wszystkim świat: Zmierzch jest klasycznym światem fantasy o stopniu rozwoju zbliżonym do średniowiecznego, zamieszkałym przez różne rasy, przy czym gracz może wcielić się w człowieka, elfa, hobbita, orka i krasnoluda. Światem gry włada sześciu bogów, przy czym czterech odpowiada za żywioły i patronuje adekwatnym gildiom oraz odmianom magii, a dwóch pozostałych odpowiada za stworzenie świata Zmierzchu (czyżby deifikacja autorów?).

Zmierzch, to 25 krain zawierających w sumie dwieście lokacji, z których każda przedstawiona jest jako statyczny obrazek. Autorzy twierdzą, że w tak przygotowany świat wypuszczają NPCów wyposażonych w podstawowe współczynniki i ekwipunek,

a następnie będą
oni zdobywać
doświadczenie i
majątek
(tudzież guzy i



blizny)
w taki
sam
sposób,
jak żywi

gracze. Opcja multiplayer, w jaką wyposażona będzie gra, nic tutaj nie zmienia, gdyż teoretycznie nie będzie możliwości rozróżnienia, czy napotkana postać to NPC, czy też żywy gracz. Tyle, że tutaj mam parę uwag natury technicznej. Sam zajmuję się problemem sztucznej inteligencji i wiem, że w grze o takim stopniu złożoności jak jakiegokolwiek RPG ZAWSZE MOŻNA rozróżnić postacie komputerowe od rzeczywistych i tylko czasami potrzebny jest do tego specjalny teściak (ale również prosty), a poza tym zwiększenie złożoności gry każdorazowo powoduje zwiększenie jej wymagań, więc nie będzie ona aż tak doskonała, jakby się mogło wydawać, przeglądając zapowiedzi na stronie WWW firmy. Poza tym „potężny i rozbudowany świat” w rzeczywistości nie jest zbyt duży, a poza tym tak niewielka (jak na RPG) liczba lokacji znacząco obniża jego jakość.





Załóżmy, że każda kraina zawiera osiem lokacji (prosty rachunek 200/25). Teraz przyjmijmy, że dwie z nich to miasta, jeden zamek, trzy wsie, karczma i np. jaskinia. I tyle. Nie jest to tak wiele, by można było mówić o potężnym, rozbudowanym świecie. I nie piszę tego z zamiarem krytykowania gry. I tak, jeżeli uwzględniając to, co napisałem, uda się spełnić powyższe założenia, to Zmierzch będzie grą bardzo dobrą, tyle, że nie aż tak doskonałą, jak fabularna sesja z dobrze przygotowanym MG, co było intencją autorów. Istotnymi atutami są na przykład rozbudowane parametry charakteryzujące postać, broń i przedmioty (podobnie około 140

Autorzy o grze

Jest to tekstowy, ręcznie ilustrowany system Role Playing, wzorowany na klasycznym RPG, a nie na gierkach w stylu Eye Of The Beholder. System jest autorski, wzorowany częściowo na AD&D II. Posiada duży, złożony świat, mnóstwo gatunków mieszkańców (od szczurów po smoki i Walkirie), broń, profesje, rasy, magie, eliksiry, zioła, miasta, karczmy, kupców, bandytów, zakony rycerskie etc. Podstawowym atutem gry jest inteligencja przeciwników - nie stoją w miejscu czekając na gracza, lecz cały czas żyją. Poruszają się w świecie gry, walczą między sobą, zdobywają doświadczenie, męczą się, zdobywają nowe uzbrojenie, gromadzą w bandy, toczą wojny i giną. Są opisywani dokładnie takimi samymi współczynnikami jak gracz i potencjalnie mogą robić to samo. Tego jeszcze nie było! Ponadto, jak na RPG przystało, gracz może tu robić właściwie wszystko. Dodatkowo dochodzi możliwość gry po kablu i w sieci, a w przyszłości planujemy założenie BBS-u z wielką krainą, po której można pochodzić grupami graczy (MUD).

współczynników postaci, z których gracz będzie znał tylko podstawowe, ale wszystkie będą wpływać na podejmowane czynności), ogromna rekwizytornia oraz ostatecznie edytor umożliwiający stworzenie od podstaw własnego świata, w oparciu o engine Zmierzchu. Przy czym możliwości

modyfikacji mają być tak duże, jak w przypadku Quake'a, z którego niektóre dodatki czynią zupełnie inną grę.

Istotne jest też, że świat Zmierzchu żyje nawet wtedy, kiedy mamy wyłączony komputer, a nasza postać spokojnie śpi w czeluściach twardego dysku (tak naprawdę to po prostu wszystko to rozgrywa się błyskawicznie przy kolejnym uruchomieniu, ale dla gracza nie jest to istotne).

Grafika Zmierzchu to jeden statyczny obrazek na lokację, ale za to prezentujący się bardzo ładnie (screeny wzbudziły nawet zainteresowanie jednego z redakcyjnych grafików, który do tej pory grafikę z większości nowych gier określał enigmatycznym słowem „kicha”). Muzyka też prezentuje się dość ciekawie, to znaczy na ile mogłem się zorientować ze skromnych próbek, jakie otrzymałem. Wierzę jednak w zapowiedzi autorów, że całość jest równie dobra, gdyż oznacza to 55 minut muzyki w formacie audio CD, a jak miłe może być coś takiego, wiedzą wszyscy posiadacze Warcraft 2 (legalnego).

Ogółem Zmierzch to pomysł wyjątkowo nowatorski i zapowiadający rewolucję w gatunku RPG, tyle że aby tak się stało, wszystkie założenia muszą zostać spełnione. Pozostaje mieć nadzieję, że tak właśnie będzie, czego autorom gry życzymy z całego serca, czekając na finalny produkt (premiera zapowiadana jest na Wielkanoc'98).

LORD YABOL



WIRTUALNA ZABAWA

wygraj

wspomni

KOMPUTER

MULTIMEDIALNY

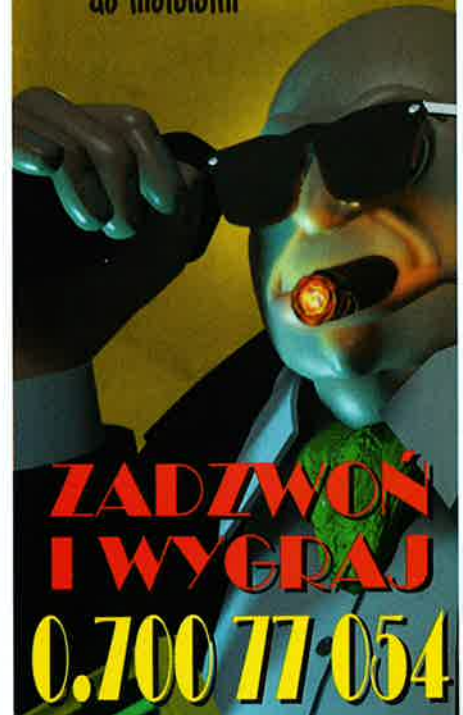
konsole

Sony Playstation,

oraz wiele
innych na PC CD

Constructor to:

1. Angielski znak oznaczający „Roboty drogowe”
2. Rewelacyjna gra strategiczna z grafiką 3D
3. Rodzaj silnika spalinowego do motolotni



ZADZWOŃ I WYGRAJ

0.700 77 054

Musiś mieć 18 lat lub zgody opiekunów! Opłata wynosi 1,70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem INTERKOM sp. z o.o. 40-001 Warszawa, 4-00-262-11 (prezumer, 84)

16 na 4 (kółkach)

W PRODUKCJI

Producent: Kalisto/Microprose C (0044) 1454894192

Istnieje pewna szczególna grupa graczy, która większość czasu spędza przemierzając coraz to nowe trasy w drodze na podium. Dla której najpiękniejszą muzyką jest ryk potężnych silników, zapachem - swąd palonej gumy, widokiem - dopalający się wrak przeciwnika. Do takich właśnie twórczyli adresowana jest najnowsza produkcja Kalisto/Microprose - Ultim@te Race.

Znosi się na odjazdową zabawę w 16 osób - wystarczy połączenie przez sieć lokalną lub Internet. Przy takiej liczbie uczestników bardzo pomocna jest możliwość dowolnego wchodzenia (wychodzenia) do już istniejących rozgrywek. Dla gorzej wyposażonych przygotowano opcje gry po drucie i przez modem, ale już tylko we dwóch. Wybrać można jedną z dwóch form rozrywki - kulturalną lub jak

okazji zmieniają coś niecoś w reakcjach bolidu, którego można sobie zresztą wybrać z 16 oczekujących na nowego właściciela pojazdów. Niezależnie od różnic, każdy posiada BARDZO przydatnego na ostrych zakrętach ręczniaka, którego opanowanie powinno być najważniejszym zadaniem dla nowego właściciela.

Posiadacze nie mających z kim pogadać komputerów mają do wyboru trzy tryby gry solo: czasówkę, bicie rekordów i walkę (dobra, dobra jazda) z komputerowymi przeciwnikami, co daje namiastkę prawdziwych emocji, a usciwionym pozwala na trening przed prawdziwym pojedynkiem.

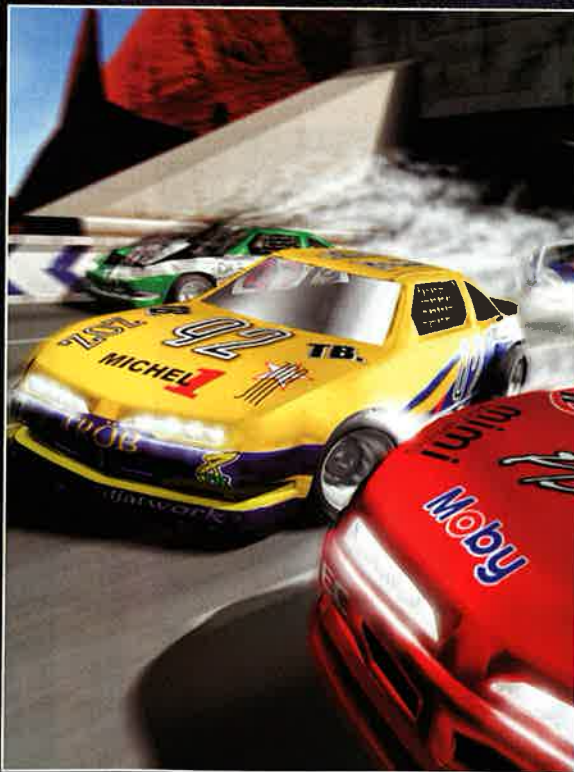
Grafika i dźwięk były już wprawdzie zachwalane we wcześniejszych newsach, ale warto je przytoczyć jeszcze raz: 1024x768x32768 przy 70 ramkach na sekundę!!! Wprawdzie bez akceleratora

nie ma co na takie osiągi liczyć, ale chyba warto się na niego wysilić. Zwłaszcza przy tych wszystkich efektach jak cienie, snopy światła, mgła czy trójwymiarowe niebo. Odłot murowany. Dźwięk nie pozostaje w tyle (dzięki uwzględnieniu efektu Dopplera), ale nie szokuje jak grafika.

Pozostaje więc już tylko rozbudować komputer, bo minimalną konfiguracją jest P120, a chociaż akcelerator nie jest teoretycznie wymagany, to jednak wielce przydatny, połączyć się z kumplem z podwórka, by mieć kogo rozwalać i trenować, trenować, trenować... Czasu nie ma zbyt wiele - na początku przyszłego roku pojawi się Ultim@te Race i nieprzygotowani zginą, przepraszam - będą ostatni na mecie.



najbardziej nie. Wyobraźcie sobie rozwałkę na 16 maszyn, z 16 żądnymi krwi maniakami w środku! Niezapomniane wrażenia przedagonalne gwarantowane! Jeśli jednak ktoś nie czuje satysfakcji ze złomowania innych i nie jest maniakiem samobójcą, ma możliwość wzięcia udziału w bardziej normalnym wyścigu, gdzie liczy się przede wszystkim pozycja na mecie. Miejscem złomowiska, przepraszam - wyścigu, może być jeden z 17 szczegółowo dopracowanych torów. Różne warunki atmosferyczne razem z miłutkimi widokami pozytywnie wpływają na doznania wizualne, a przy



Konsole na 3Dfx zamienię...

Jeszcze do niedawna podział rynku wydawał się prosty - pecety kupowało się do symulacji i strategii a szeroko pojęta rozrywka (wiem, wiem, dla niektórych najlepszą rozrywką są szachy) była domeną konsol. Jednak ostatnie produkcje udowadniają, że PC z 3Dfx nadaje się praktycznie do wszystkiego - od symulacji, przez arcade, do strategii. W najbliższym czasie na rosnącej fali gier korzystających z tego cuda powinien wypłynąć Overboards! - najnowsza propozycja Psygnosis, adresowana do młodszej części społeczeństwa.

Jest to bardzo przyjemna zręcznościówka pozwalająca poznać od podszewki problemy pirackiego żaglowca. Głównym celem kapitana i jego dzielnej załogi jest, jak można by tego po piratach oczekiwać, zbieranie skarbów. W międzyczasie można, a właściwie nawet trzeba, wyzwolić parę miast spod ciężkiej okupacji bezwzględnych władców, co owocuje otwarciem przez wdzięcznych mieszkańców wrót do dalszej części akwenu, tudzież wspomoczeniem naszej wyprawy kilkoma paczkami kul armatnich czy podręcznym zestawem naprawczym.

Po wyzwoleniu miasteczek i pozbieraniu skarbów należy okręciem wpłynąć na specjalne pole teleportacyjne, z którego wraz z załogą i kapitanem (o tym, że są dzielni już powinniście wiedzieć) jest przenoszony na następny akwen. Czekają tam nowe skarby do zebrania i miasteczka do wyzwolenia, tyle że wrogów jest więcej, a pułapki bardziej wymyślne i trudniejsze do ominięcia.

W beztroskiej zabawie przeszkadzają przede wszystkim pozbawieni skrupułów wraży marynarze na ich licznych żaglowcach i bezwzględni żołdacy obsadzający nadbrzeżne forty z mnóstwem dział dziurawiących burty, miotaczy ognia nie najlepiej wpływających na nasmołowane burty czy



pił tarczowych przyprawiających o utratę głowy. Dodatkowe utrudnienie stanowią pojawiające się później tresowane papugobombowce i rybo-miny z własnym naprowadzaniem. Wszystko to silne, zwarte, gotowe i mające tylko jeden cel - zatopić piękny żaglowiec z Jolly Rogerem na maszcie (i dzielną załogą na pokładzie). Nie ma lekko.

Na szczęście okręcik, chociaż na wyprawę wyrusza całkiem sam (nie licząc oczywiście jego dzielnej załogi), nie jest bezbronny. I chociaż na samym początku dysponuje jedynie pojedynczym działem na dziobie i czterema z każdej burty, to z czasem przybędzie między innymi olej do rozlewania za rufą (nie powoduje jednak poślizgu, a znaczne zaognienie sytuacji na wrogiej jednostce), czy zestaw rakiet klasy żaglowiec-papuga (gdy ma się dość wybuchających prezentów). W sumie dwanaście różnych gadżetów na wyjście obronną ręką z dowolnej konfrontacji - a wszystko bez lejącej się z ekranu krwi, zawodzenia rannych, czy walających się wokół trupów. Miłe.

Oprawa graficzno-muzyczna stoi na najwyższym poziomie i potrafi przykuć do monitora na długie godziny - nie tylko najmłodszych zresztą. I to pomimo braku jęków mordowanych, czerwonej wody i rzucających się na niedobitki rekinów. Niestety, aby w pełni docenić walory tej

gry, trzeba dysponować kartą 3D. Właśnie dzięki korzystaniu z jej dobrodziejstw można się rozkoszować bardzo naturalną animacją płynącego okręciuku kołyszącego się na falach (niestety nie widać jego bardzo dzielnej załogi, ale ponieważ jest to wersja pre-beta, więc w finalnym zostanie ona na pewno uwzględniona). Bez



akceleratora koniec z płynnością, co fatalnie odbija się na grywalności. Istnieje jednak nadzieja, że w pełnej wersji ta wada zostanie poprawiona, to pozwoli znacznie większej rzeszy maniaków odpocząć od rzezi pośród szumu fal, śpiewu ptaków (i bardzo dzielnej załogi) czy odgłosach wielkich pił tarczowych - dla każdego coś miłego.

ALLOR



Producent:

Psygnosis

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2, Akcelerator 3D

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 6



Przygoda po polsku



Ostatnimi czasy dało się zauważyć mały ruch na rynku polskich gier komputerowych. Być może już niedługo przestaniemy z zazdrością patrzeć na naszych „sąsiadów” zza oceanu, a przecież jeszcze tak niedawno nikt nawet nie marzył o polskiej grze. Dziś możemy się pochwalić kilkoma produkcjami, które coraz bardziej jakościowo przypominają dzieła zagranicznych twórców. Można powiedzieć, że zaistnieliśmy na mapie producentów gier i stopniowo zaczynamy być zauważani przez innych. Na pewno ustawa o prawach autorskich bardzo nam w tym pomogła, nasz kraj powoli przestaje być traktowany jak dziki gąszcz, w którym nie istnieje legalne oprogramowanie. Mimo to, aktualna sytuacja nie jest zbyt zadowalająca, gdyż cena oryginalnej gry często znacznie przekracza nasze możliwości finansowe, natomiast pirackie kopie są przeważnie bardzo okrojone i zubożone o wiele istotnych elementów, nie wspominając już o instrukcji i moralnych aspektach nabywania takich wersji. Istnieją dwa rozwiązania powyższego problemu: czekać, aż nowości się „zestarczą” i w związku z tym cena ich się nieco zmniejszy lub skorzystać z polskich produkcji, które ostatnio wcale nie są odczuwalnie gorsze od zagranicznych, a przy tym różnica cen jest wyraźnie odczuwalna dla naszego portfela.

Miłośnicy przygódówek zapewne się bardzo cieszą, gdyż już niedługo ma się ukazać gra Reah, która będzie godnym reprezentantem gier przygodowych. Tego typu produkcje chyba nie cieszą się w naszym kraju dużym powodzeniem, a to dlatego, że aby w pełni docenić zalety gry, trzeba w miarę biegle posługiwać się językiem angielskim. Nawet jeśli ktoś nie ma problemów z porozumiewaniem się w tym języku, może mieć trudności z rozwiązaniem licznie występujących zagadek. Często musimy przeprowadzić mnóstwo rozmów z bohaterami, a ich wypowiedzi są pełne idiomów czy zwrotów zwykle nie występujących w słownikach, które utrudniają pełne zrozumienie przez polskiego (i nie tylko) gracza. Możemy się uprzeć i postawić na biurku opasłe tomy słowników i zgrzytać zębami, co chwila po nie sięgać, ale raczej nie nazwałabym tego zabawą, lecz katorżniczą pracą umysłu i nerwów. Do tej pory mogliśmy jedynie podziwiać wspaniałą grafikę gier przygodowych, nie zagłębiając się w ich fabułę. Za pomocą solucji mechanicznie rozwiązywaaliśmy zagadki, nie wgłębiając się w ich sens. A przecież to właśnie one są fundamentalną częścią przygódówki i decydują o jej całym wizerunku. Piękna grafika powinna być traktowana jako „opakowanie” do całej gry.

Cierpliwość graczy została nagrodzona i oto przed nami wspaniała, polska przygodówka Reah. Przeniesieni zostaniemy na piękną i jednocześnie tajemniczą planetę, będziemy musieli zbadać losy naukowej kolonii, staniemy twarzą w twarz z dziwnymi mieszkańcami, poznamy tajniki ich wiary, a przede wszystkim zwiedzimy setki niezwykle miejsc. Polscy graficy doskonale wykonali swoje zadanie i stworzyli niesamowity świat, który zachwyca swoimi szczegółami i klimatem. Zwiedzając kolejne lokacje, ma się wrażenie, że całe otoczenie istnieje w rzeczywistości, a my jesteśmy podróżnikiem, małą, nieważną cząstką tego świata, który żyje własnym życiem. Niezliczone animacje zwierząt, maszyn, przedmiotów itp. sprawiają, że całe otoczenie jest niezwykle dynamiczne. Nie ma w nim miejsca na nudę. Sposób kierowania naszą postacią powoduje, że gra jest jeszcze bardziej realistyczna, dzięki temu łatwiej jest się wczuć w jej klimat. Nie widzimy swojego bohatera, cały świat obserwujemy jego oczami czyli krótko mówiąc jest to technika często spotykana w grach typu RPG. W każdej chwili i w każdym miejscu można obrócić się o 360 stopni, płynnie, bez „przeskoków” obrazu, dokładnie tak samo jak w realnym świecie. Oprócz wspaniałych, pełnoekranowych animacji spotkamy postacie grane przez rzeczywistych aktorów, którzy zostali „przeniesieni” w komputerowy świat planety Reah i pomogą nam go zrozumieć.

Jeśli jeszcze nie jesteście do końca przekonani, to może na Waszą ocenę wpłynie fakt, iż w pełni rozumiecie wszystkie wypowiedzi bohaterów. Po pierwszym uruchomieniu gry wpadłam w lekkie oszołomienie. Przyzwyczajona do języka angielskiego we wszelkich możliwych grach, siedziałam przed monitorem ciężko spłoszona i zastanawiałam się, jakim cudem wszystko rozumiem. Oczywiście wiedziałam, że to polska gra, ale mój umysł jakoś nie potrafił tej informacji przetworzyć. To uczucie na szczęście trwało tylko moment, ale wrażenie zrobiło na mnie





ogromne. Wyobraźcie sobie ten komfort, gdy zamiast rozpaczliwie wyteżać swój intelekt, aby chociaż przebić się przez ogólny sens wypowiedzi, skupiacie całą swoją uwagę na licznych łamigłówkach występujących w grze. Zastrzegam jednak, że ta uwaga jest często macona przez wspaniałą grafikę i na pewno w pierwszym momencie gry, będziecie wybafuszać swe oczęta, nie wiedząc czy to sen, czy jawa.

Kolejny szok przeżyjecie, gdy do Waszych uszu dojdzie wspaniałej jakości muzyka, która subtelnie wprowadzi Was do tajemniczego świata planety Reah. Najlepsi artyści polskiej sceny techno wykonali kawał dobrej roboty, której efekty będą towarzyszyć Wam podczas całej wędrówki. Nie spodziewajcie się tu typowych dla muzyki techno rytmów wybijanych z zawrotną częstotliwością, które przewiercą Wasz umysł na wylot. Usłyszycie tajemnicze, egzotyczne dźwięki, które w doskonały sposób współtworzą klimat gry. Kompozytorzy stworzyli oryginalną mieszankę różnych gatunków muzycznych (trip-hop, ambient, trance), a końcowy efekt bardziej przypomina ilustrację muzyczną jakiegoś filmu niż gry komputerowej. Muzyka delikatnie wtopi się w tło i w żadnym stopniu nie będzie Wam przeszkadzać ani rozpraszać Waszej uwagi.



Mimo, że akcja rozgrywa się na tajemniczej planecie, nie zobaczycie obrazów żywcem wyjętych z książek o tematyce fantastyczno-naukowej. Nie będzie żadnych futurystycznych machin, rozwiniętej technologii itp. Miejsca, które zwiedzicie, będą się Wam wydawały dziwnie swojskie i jakby niekiedy ziemskie, ten fakt sprawi, że na samym początku nie poczujecie się bezradni. Zamiast powoli poznawać otoczenie i zastanawiać się, do czego służy jakiś dziwny przyrząd, od razu przystąpiacie do właściwej gry, której najważniejszą częścią są zagadki. Zapewniam Was, że są one tak skonstruowane, iż będziecie musieli nieco zmusić do pracy Wasze szare komórki, ale jednocześnie nie zniechęcicie się tak od razu. Nie są one szalenie trudne, nowicjusze także sobie poradzą, natomiast doświadczeni gracze, którzy „zaliczyli” już kilka przygódówek, nie będą sfrustrowani łatwością wgłębiania się (albo raczej brodzenia jedynie po kostki) w kolejne etapy gry. Wszystkie elementy łączą się w logiczną i sensowną całość, pamiętajcie, że w Reah nic nie dzieje się bez powodu. Komentarze głównego bohatera i wypowiedzi Waszych rozmówców będą pomagały w osiągnięciu właściwego celu. Zagadki są tak skonstruowane, że po rozwiązaniu kolejnej z nich, odczujecie radość i ogromną satysfakcję oraz chęć dalszej wędrówki po mistycznym świecie.

Interfejs gry jest niezwykle wygodny i prosty, kursor zmienia się automatycznie, tam gdzie możecie wykonać jakąś czynność. Nie musicie zbierać wszystkiego jak leci, bo a nuż się później przyda. Jeśli jakąś rzecz będziecie mogli podnieść, to na pewno gdzieś ją wykorzystacie, macie pewność, że nie jest to niepotrzebny śmieć. Wszystkie powyższe cechy sprawiają, że bez reszty zagłębicie się w klimat gry i nic nie będzie w stanie oderwać Was choćby na moment, po prostu będziecie musieli doprowadzić swoją wędrówkę do końca.



Demo, które uruchomicie z naszej płyty, jak to zwykle bywa, ukazuje tylko małą część pełnych możliwości gry. Oczywiście jest tam parę zagadek do rozwiązania, które będą doskonałym treningiem przed właściwą rozgrywką. Potraktujcie to jako przedsmak do prawdziwej intelektualnej i wizualnej uczty.

Myślę, że już dostatecznie wzbudziłam w Was chęć do złożenia wizyty mieszkańcom planety Reah. Na pewno nie pożałujecie swojej decyzji. Gra, pod wszelkimi względami z powodzeniem może konkurować z zachodnimi produkcjami, a niektóre z nich nawet znacznie przewyższa. Zapewniam Was, że wreszcie będziecie mogli „zasmakować” wszystkich cech dobrej gry przygodowej. Myślę, że nawet Ci, którzy do tej pory na miłośników przygódówek patrzyli ze zdziwieniem i politowaniem, powinni uruchomić demo i zobaczyć, jak się naprawdę gra w tego typu gry. Natomiast tych, którzy każdą grę oceniają na podstawie jej wielkości, informuję, że Reah mieści się na 4 płytach. Po takiej produkcji pozostaje nam mieć już tylko nadzieję, że na tym nie koniec i polskie gry na takim poziomie nie będą już niczym niezwykłym i niespotykanym. A tymczasem życzę miłego łamania głów.

AGNIESZKA

Producent:

L.K. Avalon

Dystrybutor:

L.K. AVALON

tel. (017) 852 2707 w.28

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4, DirectX

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: Ⓢ

Prehistoryczny bój

Miał tylko kilka chwil, które umykały niczym złe duchy zabitych przeciwników. Raptory nigdy nie polowały w pojedynkę, a ten, który stał w gęstce, musiał być przynętą. Turok przykleknął, odwinął z płótna groty, ostrzem wyrysował skomplikowany wzór na dłoni. Mrucząc zapomniane słowa, których siła mogła pożyć ducha, umaczał groty we krwi. Gdy stanął z napiętą cięciwą, lekko podtrzymując pachnącą posoką strzałę, bestii już nie było. Delikatny szelest, który dołączył do tajemniczych głosów dżungli, przerodził się nagle w potężny ryk. Zębata paszcza pełna błyszczących kłów wystrzeliła zza pobliskich zarośli, a okropna fala smrodu buchnęła mu w twarz. Błyskawicznie i płynnie skreślił się, wypuszczając jednocześnie strzałę. Ryk przerodził się wycie, potwór sunął siłą rozpędu, wyjąc z bólu. Zderzenie z omszałym drzewem było nieuniknione, gdy nagle łeb zwierzęcia wybuchł, eksplodując ochlapami mięsa i fragmentami mózgu. Nóż, który błyskawicznie znalazł się w dłoni Turoka, spadł na gruby dywan zwiędłych, śmierdzących liści; jego ciało osunęło się bezwładnie, gdy kolejny potwór, który zniemacka zaatakował od tyłu, jednym kłapięciem paszczy niemal przeciął go wpół...



Aż chciałoby się powiedzieć - „historia z życia wzięta”. Takie wrażenia, moi Dródcy, towarzyszą żadnemu przygód turyscie, który zawita razem z Turokiem do zagubionej krainy, wewnętrznego wymiaru rzeczywistości, gdzie prehistoryczne gady rozrośnięte do monstrualnych rozmiarów systematycznie poszukują świeżego mięska. Gdyby tylko wspomniane potwory chciały zakończyć Twoje życie, wszystko byłoby O.K.

Okazuje się jednak, że w tym niemiłym środowisku nie jesteś sam, pełno tu rozmaitych



szumowin z potężnymi toporami, groźnymi tasakami, granatami i karabinami w łapach. Banda kosmicznych wyrzutków może spowodować rozlanie się na cały wszechświat zgnilizny, a zmutancie welociraptory będą ich forpoczta. Aby do tego nie dopuścić,

Turok - szaman i wojownik indiański - będzie musiał zanurzyć się w wilgotnym, zielono - bagnistym świecie, gdzie śmiertelnie groźne gady są tak pospolite jak u nas komary.





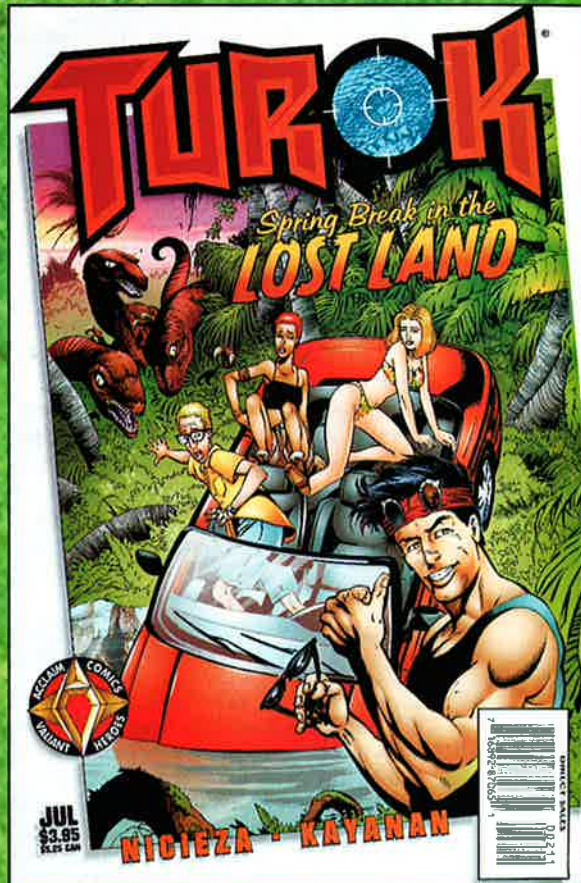
film. Mówiąc krótko a brutalnie: wymagania gry to minimum P 133, 16 MB RAM i OBOWIĄZKOWO akcelerator graficzny, czyli prościej: dopalacz (3Dfx).

Ponadto gra będzie również obsługiwała akcelerator muzyczny (jak na razie niewiele osób słyszało o czymś

takim). Oznacza to, że na nową, specjalnej karcie (wg. technologii A3D firmy Aurel) wygenerowany zostanie trójwymiarowy, pozycjonalny dźwięk, co przy przy czterech kolumnach w pokoju da realność dźwiękową, która wyśle Was do nieba za życia. Połączenie obrazu z dźwiękiem da nam więc COŚ, co tylko najciekawszy i najtwardszy, wykuci na Doomie i zahartowani Quake maniacy, mogliby znieść.

Zanim skończę i się rozpiczę (marność, marność, wszystko marność, a najgorzej, że nie mam pieniędzy na 3Dfx), musicie jeszcze wiedzieć, że Turok, jako bohater gry FPS, posiada w arsenale 14 rodzajów broni. Oprócz, noża, łuku, obrzyna i

Turok jest grą, którą mogli już cieszyć posiadacze Nintendo 64, natomiast jej nowa wersja, która miała zawitać również na PC, już dawno rodziła się w trzewiach Acclaim. Jak na razie dotarło do nas spore demko i muszę przyznać, że bałbym się grać w „Turok: Dinosaur Hunter” w ciemnym pokoju. Dzieje się tak dlatego, ponieważ gra została wyniesiona na najwyższe poziomy wizualizacji. Jeżeli widzieliście w kinach film „Zaginiony świat” i podskakiwaliście na krzeselkach w chwili, gdy z lasu wyłaniał się Tyranozaurus Rex, gwarantuję że to, co widać na monitorze (i to co się na nim dzieje), daje podobną dawkę emocji. Oczywiście cena za takie efekty jest znacznie większa niż te kilka złotych za



pistoletu, znajduje się tu wyrzutnia granatów i rakiet oraz tajemniczy, nie widziany przeze mnie, super gun o sugestywnej nazwie: Chronoscepter.

U góry: Tak wygląda wydawany w USA komiks, na podstawie, którego wykreowano grę.

Już niedługo (na 99% za miesiąc) ponownie spotkamy się z Turokiem. Po gruntownych testach, bombardowaniu kory mózgowej pełną wersją gry, i sekcji tego, co zostanie z Turoka, na pewno powrócimy do tematu. Hija!

CZARNY IWAN

Producent:

Acclaim

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2, Akcelerator graficzny 3Dfx

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Nadchodzi... 3Dfx!

Kiedys, w odległej informatycznej przyszłości, czyli za jakieś dwa-trzy lata, będziemy dzielić gry na dwie kategorie.

Do pierwszej - kopalnej - będą zaliczane te wszystkie produkcje, które tworzone były na „gołego” PC-ta. Do drugiej (rzecz jasna lepszej) zaliczane będą te, które wymagają 3Dfx. Naturalnie wtedy - oprócz paru fanatyków - nikt nie będzie chciał wtedy grać w takie „starocie” jak Quake, X-Com3, czy Commanche, no chyba że powstaną (a na pewno powstaną lub już są!) patche, które „poprawiają” je tak, by 3Dfx mógł pokazać co potrafi. A ten akcelerator potrafi naprawdę wiele. Odkąd w redakcyjnych komputerach pojawiło się parę kart Monster 3D w pokojach najczęściej słyszalnym dźwiękiem jest głuchy huk: albo jakiś zemdlony redaktor spada z fotela, albo też (jeśli trafi się odporniejszy), jego szczeka z trzaskiem ląduje na blacie biurka, podczas gdy oczy wyżej wymienionego osobnika wychodzą z orbit.

Poniższe objawy nie są wydumane - to, co się działo w redakcji, gdy oglądaliśmy sobie rolling (niestety...) demo gry Incoming (firmy Rage Software), przypominało dosłownie dom wariatów. Wszyscy gorączkowo liczyli kasę, a jeden gość pluł sobie w brodę, że parę dni wcześniej zląkł się na zakup konsoli. I faktycznie miał powody, by to czynić - PC + 3Dfx leje popularne konsole tak, jak Pentium 166 MMX z SVGA wygrywa z 486/66 + VGA.

Incoming to w sumie gra (mówimy tu o założeniach) raczej przeciętna - ot, zręcznościowy symulator lotu helikopterem, w 3D, połączony z dużą ilością grzania we wszystko, co widzimy na ekranie, za pomocą wielu różnych rodzajów broni. Powiedzmy, że ogólnie wygląda to dość podobnie do np. Top Gun: Fire at Will czy StarFightera. Do przejścia jest około 40 misji, rozgrywanych w różnym terenie (zwykle bardzo efektownym - o czym zaraz). Grać można w sieci (do 16 graczy) w czterech odrębnych trybach rozgrywki.



Naszymi przeciwnikami są czołgi, helikoptery, samoloty, naziemne stanowiska artylerii, samobieżne wyrzutnie rakiet itp. I nie jest tu ważne, czemu to robimy i kim są nasi wrogowie. Liczy się sama radość destrukcji, a tej nie brakuje. To może nie budzi specjalnego entuzjazmu, bo takich gier było już sporo, ale nie w tym rzecz...

Cała siła Incoming tkwi w grafice (choć nie można zapomnieć o dynamicznie pulsującej muzyce, odtwarzanej z kompaktu, która też robi swoje); a raczej w tym, co z tą grafiką robi 3Dfx. Mówiąc krótko: zero pikselozki, nawet gdy nosem wręcz stukniemy w jakąś ścianę. Zapomnijcie o istnieniu pikseli! Po



całość uzupełniają znakomite efekty dźwiękowe - by uzyskać właśnie to, do czego zmierzam: nową jakość i nową erę w grach na PC.

Od dziś posiadacze konsol mogą zacząć przerabiać je np. na popielniczki, doniczki do kwiatów itp. Jeszcze do niedawna nie byłam do końca przekonana, że 3Dfx zrewolucjonizuje ten rynek. Owszem, Tomb Raider, rozmaite wyścigi samochodowe czy Quake z 3Dfx wyglądały dużo lepiej niż w pierwotnej wersji, ale to dało się przeżyć. Lecz po obejrzeniu Incoming (oraz G-Police, o której to grze zapewne wróćcie w CDA) wiem jedno: 3Dfx góra! Kupuj to kto może!

UGLY JOE



drugie czadowe efekty świetlne. Tego, co widać na ekranie w momencie gdy trafiamy w cel, nie da się oddać słowami tak, by wyrazić rzeczowy imponujący efekt. Jest to po prostu niewiarygodne, konsolowe, odlotowe, truecolorowe i genialne (popatrzcie na screeny... i przyznajcie mi rację). Dodajmy, że w grze występują zmienne warunki klimatyczne (np. mgła), dymy ścieła się obficie, a istnieją też pory doby (noc/dzień); pojazdy wroga roją się jak komary nad mulistym bajorkiem, engine stworzono z myślą o optymalnym wykorzystaniu możliwości procesorów Pentium II, a

Producent:
Rage Software
Dystrybutor:
Rage Software
tel. (0044) 151 933 2688
Minimalna konfiguracja:
Pentium 133, 16 MB RAM,
Windows 95, 3Dfx, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Świat według smoka

Na „Smocze Historie” długo przychodzi nam czekać i prawdopodobnie w momencie, gdy będziecie czytać ten tekst, sytuacja nie ulegnie zmianie, choć mam nadzieję, że się mylę. No cóż, takie opóźnienia zdarzają się i największym (przykładowo można tu podać Bullfroga z jego Dungeon Keeper, który ustanowił niezły rekord).

Najnowsze obecnie informacje są takie, że gra jest już wizualnie i dźwiękowo gotowa, trzeba jeszcze tylko doprowadzić do końca poprawki natury technicznej jak np. praca pod Wirus 95. Odrębną kwestią pozostaje fakt, czy opłaca się wydawać tak spóźniony program. Zobaczymy, przecież niezależnie od włożonej pracy, reklam i nadziei producenta, to gracz oceni, czy warto było czekać. Poniższa recenzja powstała na podstawie końcowej wersji, jeżeli chodzi o

ocenianie tę grę całościowo. Na tle innych, obecnie ukazujących się przygodówek (zarówno polskich jak i zachodnich) „SH” wypadają żałośnie prawie pod każdym względem, jeżeli jednak spojrzymy na nią jako na nietypowy polski program multimedialny dla dzieci, to sytuacja wygląda lepiej, gdyż nie istnieje jeszcze materiał porównawczy, który świadczyłby na niekorzyść tego programu.

O oprawie graficznej SH niestety niewiele dobrego można powiedzieć: to już nie ta epoka. Jedynym plusem są tła z animowanymi elementami. Reszta prezentuje się raczej słabo w porównaniu z dzisiejszymi grami, jak np. A.D.2044. Mirage niedawno wydał spolszczoną wersję gry „Touche: Przygody Piątego Muszkietera”, która chociaż nie pierwszej młodości, to graficznie jest o wiele lepsza od „Smoczych Historii”. Tła są nawet ładne - coś w stylu King Quest 5 czy 6 - przydałaby się jednak operacja plastyczna wielu postaciom z gry, gdyż wyglądają nienaturalnie i sztywno. Tak jakby rysował je ktoś z talentem plastycznym, ale bez teoretycznego przygotowania w dziedzinie biomechaniki. Za to oprawa audio jest zupełnie niezła. Wszystkie dialogi są mówione (jest także tekst na ekranie), zaś wśród wykonawców oprawy dźwiękowej znaleźli się członkowie grupy CLOSTERKELLER z Anją Orthodox na czele.

Kolejnym plusem Smoczych historii jest humor, którym cała gra aż ocieka. Nie ma dialogu, w którym nasz zielony bohater nie robiłby perskiego oka w stronę gracza, polecam rozmowę z mostowym trolem. Humor na szczęście ratuje grywalność produkcji, bez niego nie zostaje wiele godnego uwagi. Interfejs i sterowanie są dosyć toporne, ale można się przyzwyczaić. Najbardziej wkurzające jest inventory, które automatycznie otwiera się, jeśli za wysoko wskażemy kursorem. Po włączeniu pokazuje się wielki wór zasłaniający cały ekran, w którym przedmioty zajmują w najlepszym przypadku 10%. Zagadki stoją raczej na średnim poziomie, acz ich plus stanowi logiczność. Tak więc ukończenie całej gry



dla normalnego człowieka w parę godzin nie byłoby niczym trudnym, gdyby nie to, że trzeba się niekiedy dobrze nalatać po całej krainie, aby znaleźć właściwe miejsce dla właściwego przedmiotu. Pomocne w grze jest to, że na przedmiocie, który można wziąć lub na postaci, z którą można pogadać, pojawia się czerwony krzyżyk. Aha, jest też pewien haczyk: jedna z zagadek to żart programistów, nie ma rozwiązania. Gra jest za krótka, ledwo złapiemy rytm, a tu już koniec. Ironiczne pokazanie baśniowego świata jest dobrym pomysłem, który można było szalenie rozbudować w stylu absurdu Monthy Pythona.

Największym pechem „Smoczych historii” jest to, że zostały tak późno wydane; gdyby ukazały się w czasach „Teenagenta”, na pewno zaznaczyłyby swoją obecność, a tak jest raczej średnia przygodówka, której nie prorokuję oszałamiającego sukcesu, (aczkolwiek jej nie odradzam, chociażby ze względu na jej humor). Żałuję, że producent gry nie zdecydował się przerobić „Smoczych Historii” na bajkę multimedialną dla dzieci, zapewne wypadłaby o wiele lepiej, niż gra przygodowa. Możliwe, że moja recenzja podziała jak reklama (w myśl zasady „nieważne jak źle się mówi o czymś, ważne że się o tym mówi”). Niestety humor i spolszczenie gry to obecnie zbyt mało, by bezgranicznie się nią zachwycać.

MAGPIE



scenariusz, grafikę, muzykę i dźwięk, tak więc te elementy nie będą się różnić od tych z wersji „sklepowej”.

„Smocze Historie” to przeciętna, nie odbiegająca od schematu przygodówka z „rysowaną” grafiką, z zagadkami typu: jak i gdzie użyć jakiegoś przedmiotu i sympatycznym, dobrym bohaterem. Akcja gry dzieje się dawno, dawno temu w baśniowej krainie, gdzie na porządku dziennym są krasnoludki, trole i tym podobne stworzenia. Wcielamy się w postać małego smoka w krótkich spodenkach, którego zadaniem jest ratowanie świata przed złą różdżką. Bohater stylizowany na wesołego, dziarskiego malca przypomina raczej Filipa Marlowa, a to z powodu wygłaszanych komentarzy w stylu zmęczonego życiem łapsa. Twórcy „SH” chyba do końca nie mogli zdecydować się na grupę wiekową, dla której gra ma być przeznaczona, co w sumie dało dziwny efekt, trudno powiedzieć, czy pozytywny. Typowa raczej dla dziecięcych produkcji grafika połączona jest z humorem i zagadkami w pełni zrozumiałymi dla dojrzałego odbiorcy. Dlatego trudno jest



Producent:
Vochozka/Mirage Media
Dystrybutor:

Mirage
tel. (022) 6179321

Minimalna konfiguracja:

386 DX, 4 MB RAM, Windows 95,
VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Window

510

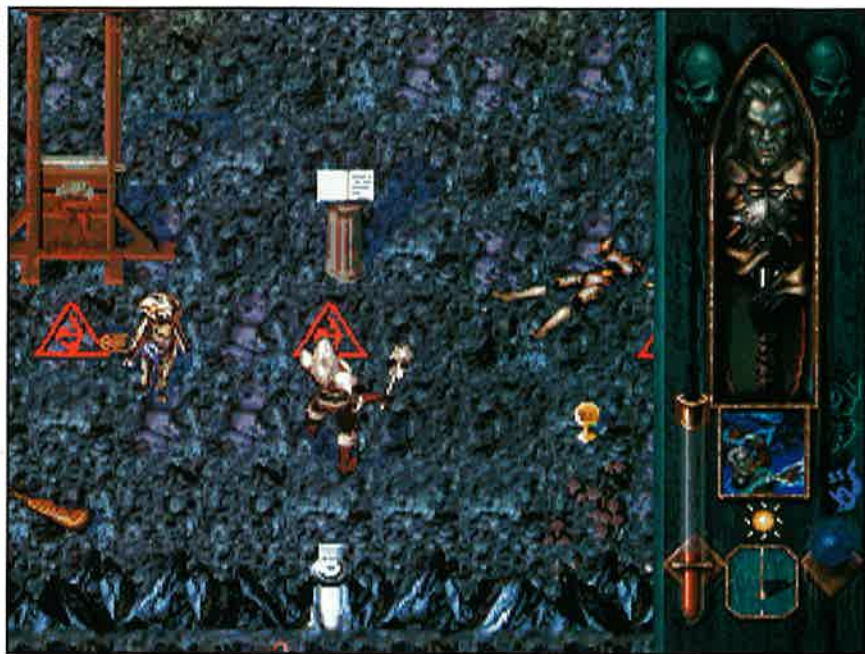
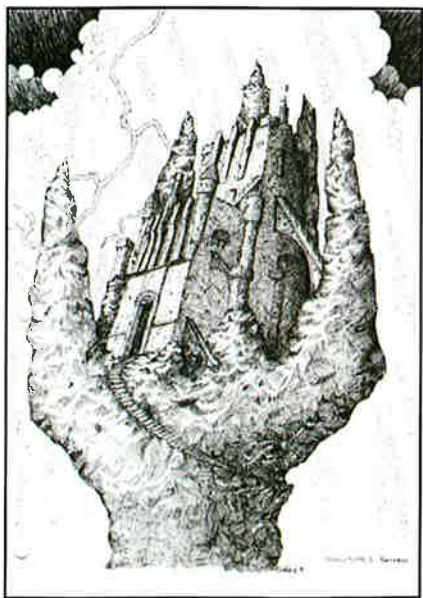
Cena: 100,00 zł

Zemsta Kaina



Chciałbym przedstawić tu grę, która ostatnimi czasy wzbudziła we mnie największe kontrowersje oraz wątpliwości co do dalszej drogi rozwoju komputerowego RPG. Wszyscy chyba pamiętamy, jak mało złożony był Diablo i jak wielu koneserów RPG nazywało go po prostu zręcznościówką, odmawiając mu praw przynależności do gatunku Role Playing. O ile rzeczywiście tak jest, to ciekawe jak te osoby określą grę Legacy of Kain - reklamowaną jako „epickie RPG”, a będącą w rzeczywistości zręcznościówką mającą z RPG jeszcze mniej wspólnego niż Diablo?

Ale może od początku. Jako gra, Legacy of Kain nie jest zła: przyzwoita grafika, dobry dźwięk, grywalność na wysokim poziomie. Niemniej jednak jest to ewidentna zręcznościówka: walka w real time, brak jakichkolwiek współczynników czy parametrów charakteryzujących naszego bohatera (poza wskaźnikiem życia i magii) itd.

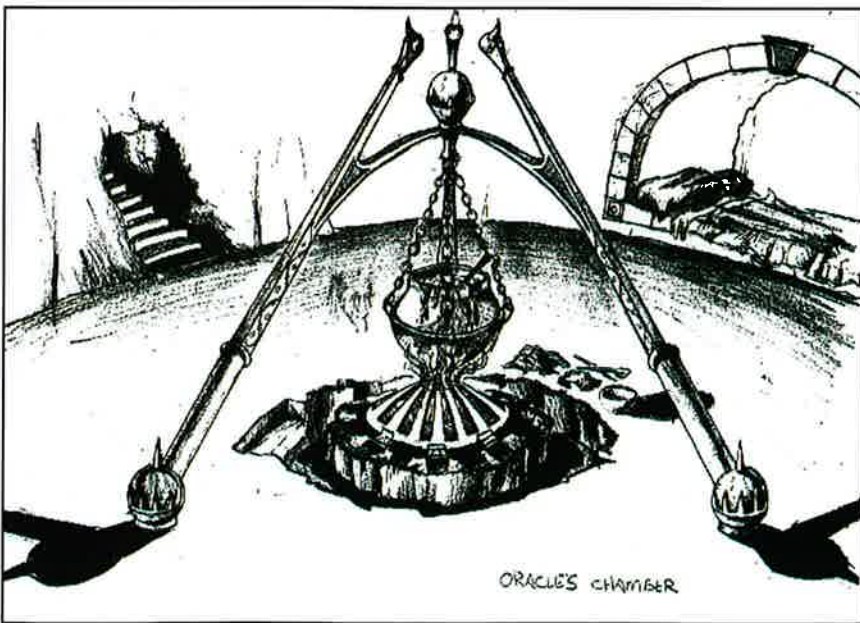


Poziom doświadczenia Kaina też w żaden sposób nie wzrasta. Dopiero znajdujące się gdzieś fontanny (kilka w całej grze i wszystkie jednorazowe) podnoszą siłę, żywotność i odporność Kaina na



deszcz i śnieg (wampirom zadaje on rany), ale rozpoznać to możemy tylko po tym, że wzrasta słupek krwi oznaczający żywotność bohatera. Nie ma też czegoś takiego jak sen czy leczenie - Kain zyskuje żywotność, wysysając krew swoich przeciwników bądź niewinnych wieśniaków.

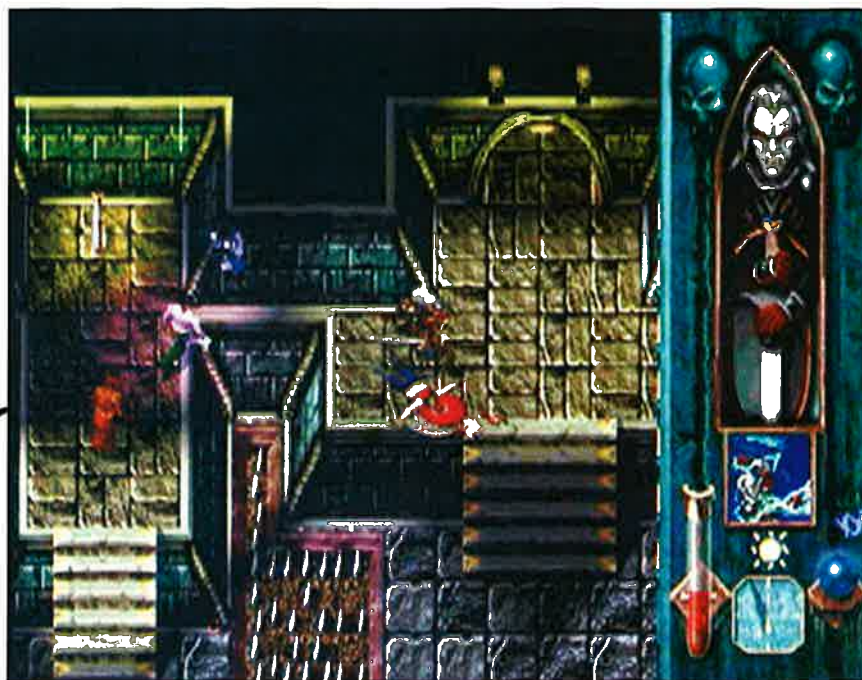
I tutaj właśnie to, co czyni go atrakcyjnym bohaterem gry zręcznościowej, zaprzecza całkowicie idei wampiryzmu w jakimkolwiek RPG. Tam wampir ssący krew bez opamiętania nawet przez własną społeczność traktowany jest jak zwierzę albo odpowiednik nałogowego alkoholika (z takich, co śpią na dworcu). Wampir w RPG, jeśli tak jak





Kain dąży do uzdrowienia bądź choćby zachowania jak największej części ludzkiej natury, stara się pić krew jak najrządziej, a tutaj nasz bohater żłopie ją radośnie, kiedy tylko może, a fabuła głosi, że jego celem jest uzdrowienie się z wampiryzmu i zemsta na swych mordercach. Podejrzewam, że autorzy nie mogli się zdecydować, czy potraktować bohatera gry jako postać pozytywną, czy negatywną. Pomijam już znany powszechnie przez autorów, tworzących legendy o wampirach, fakt, że gatunek ten zawsze współpracował z Cyganami, natomiast w grze Kain morduje mieszkańców cygańskiej wioski, a oni również za nim nie przepadają - sądząc z ilości rzucanych w niego sztyletów (no chyba, że w ten wyrafinowany sposób objawiają swoją sympatię).

Cóż, o ile graficy, muzycy i programiści postarali się zrobić dobrą robotę, o tyle twórcy fabuły nie wysilili się zbytnio; chociaż tutaj musiałbym się zastanowić, gdyż dla mnie stworzenie tak absurdałnej historyjki wiązałoby się z wielkim wysiłkiem umysłowym. Jako przykład zacytuję tylko jedno zdanie, streszczające fabułę, a odnalezione w pliku readme: „Jako wampir, Kain musi wysysać krew i zabijać wrogów, aby uratować swój świat - Nosgoth...”. Bez komentarza. Zresztą



swojej historyjki autorzy nawet nie umieścili w instrukcji. Zarówno o niej, jak i o celach gry, w mętny sposób opowiada intro i scena z jednego z początkowych etapów (z duchem kobiety przy kolumnach). Na niewiele wyższym poziomie (o ile w przypadku fabuły można mówić o jakimkolwiek poziomie) stoi sztuczna inteligencja chłopów i przeciwników Kaina. Wędrują oni po swoich ścieżkach, nie zwracając uwagi na naszego bohatera, mimo iż właśnie wysysa on krew z przechodzącej obok osoby.

Przejdźmy jednak do zalet gry. Jak już wspominałem, oprawa audiowizualna stoi na wysokim poziomie. Można się było tego spodziewać, gdyż twórcy to ekipa odpowiadająca za wydanie przez Microsoft GEXa, czyli Crystal Dynamics. Legacy of Kain święci zresztą sukcesy już od jakiegoś czasu na platformie Sony Playstation. Stu siedemdziesięciu przeciwników (tzn. ich gatunków), cztery postacie, jakie może przybierać Kain, dwadzieścia czarów i przedmiotów zmieniających możliwości bohatera: to wszystko czyni z gry wyjątkowo atrakcyjną zręcznościówkę. Dlatego też końcowa ocena będzie dosyć wysoka, a marudzenie w tekście skierowane jest wyłącznie do miłośników klasycznego RPG, aby nie zmyliły ich napisy na pudełku, gdyż dla nich Kain jest poniżej najniższego możliwego poziomu. Tak więc jeśli rzeczywiście jest to RPG, to sam odżegnuję się od niego, natomiast jako zręcznościówka Kain zasługuje na aplauz, zarówno za jakość wykonania, jak i grywalność.

Co ciekawe, zupełnie inaczej gra została oceniona przez zachodnich recenzentów. Dla nich zarys postaci oraz elementy RPG były najlepszą z części składowych gry, natomiast nie odpowiadała im grafika i



interface. Fakt, że nie jest zbyt funkcjonalny, jeżeli gramy za pomocą klawiatury, ale gra zrobiona była z myślą o Playstation i joypadzie. To samo dotyczy grafiki. Na dużym monitorze (17 cali lub więcej) wygląda ona całkiem przyzwoicie. Zgadza się, że nie jest to Diablo i w porównaniu z tym ostatnim grafika Kaina jest cieniutka. Ogólnie jednak nie przeraża i to w sumie powinno wystarczyć. Zwłaszcza, że gra się dosyć miło.

LORD YABOL

Producent:
Crystal Dynamics/Activision
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta dźwiękowa zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 740

Po lewej:
To, co widzimy na obrazku, nie oddaje w pełni sytuacji na ekranie. Przy dobrym monitorze taka scenka robi naprawdę niezłe wrażenie.

Demon szybkości

Swego czasu co miesiąc serwowaliśmy Wam nową, odjazdową w dostojnym znaczeniu grę, gdzie mogliście pofolgować demonowi szybkości, który tkwi gdzieś zagrzebany w psyche. Cała seria wyścigów samochodowych pozwoliła fanom gatunku na grymaszenie i przebieganie. Olbrzymim powodzeniem cieszyła się mocna Sega Rally Championship. Równie atrakcyjny był niezapomniany Screamer 2, który co prawda zawodził jeśli chodzi o samą „technikę jazdy”, ale za to dawał nam 4 super-wozy i siedem niezłych tras (w SRCh były tylko cztery trasy). Oczywiście nijak nie ma się to do bogactwa X Car Experimental Racing, gdzie prototypowe maszyny o wyglądzie i szybkości rakiet balistycznych oszalały wyglądem (choć dla odmiany bardzo mizernie odwzorowano warunki jazdy i słabo zaprojektowano trasy). Lista przebojów jest jeszcze bardzo długa... Wydawałoby się, że rynek został maksymalnie nasycony i nic, co ma cztery koła nie wzbudzi już większych emocji. Tak jednak się nie stało. Po „długim” zastoju na firmamencie pojawiła się nowa gwiazda. Każdy, kto nie może się obyć bez ryku silników i widoku wyścigowych potworów, z przyjemnością zasiądzie do International Rally Championship...

Giera bardzo przypominała mi wspomnianą SRCh, chociaż jeżeli chodzi o samą jazdę, to czułem się jak podczas rajdu z Rally 97. Jednego możecie być pewni: jeżeli lubicie wyścigi, tę grę musicie mieć. International Rally Championship ma wszystkie zalety swych poprzedników i minimalną ilość wad. Rozbudowany, przeznaczony dla wymagających osób panel funkcji, znakomicie uzupełnia to, co się dzieje na trasach, czyli totalny odlot.

Zacznijmy jednak od początku. Zapewne pamiętacie świetnego Screamera 2 i nieco śmieszną technikę jazdy (auto ślizgało się jak po szkłe). W IRCh auta błyskawicznie



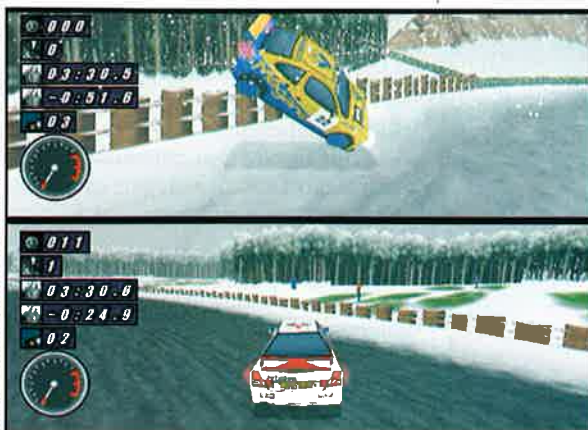
reagują na zmianę podłoża, jeżeli nieuważnie zjedziecie z asfaltowej trasy na pobocze, niemal że poczujecie jak auto „grzęźnie”, boksuje ziemię. To uczucie jest jeszcze bardziej wyraźne, jeżeli pędzimy po trasie „wysypanej” żwirem. Samochód na pewno nie osiągnie maksymalnej prędkości, a na dodatek będzie „tańczył” na niestabilnym podłożu. Takich smaczków jest znacznie więcej. Będziecie ścigać się po pokrytych lodem i śniegiem zakrętach w Szwecji. Jeszcze gorzej jest na nierównych, ekstremalnie trudnych wyścigach w Brazylii, gdzie pędzimy w wąskich korytach, pokrytych dżunglą kanionów. We Włoszech brniemy na pierwszym biegu w nocy (jedyna pomoc, to reflektory wozu), na dodatek w górzystym,

zapomnicie. Prowadzenie samochodu jest dość trudne, ale daje wiele satysfakcji, aby nie było lekko, w grze mamy cztery poziomy trudności. Dodatkowo możemy uaktywnić opcję: Realism, co spowoduje, że każda stłuczka odbije się na kondycji kierowcy i pojazdu.

Wracając do tras, muszę jeszcze dodać, że wspomniane tory czekają Was w Quick Racy, czyli szybkim wyścigu dla zapaleńców. Prawdziwy wachlarz możliwości otwiera się w Star Rally. Mamy tutaj cztery warianty prowadzenia wyścigu (Custom, Championship, Arcade, Simulation), gdzie dodatkowo można zdecydować się na grę we dwoje (obraz na monitorze zostanie podzielony na dwa oddzielne ekrany).

W zależności od wybranej opcji, zabierzcie się za wyprzedzanie czasu, który nieubłaganie umyka do kolejnego checkpointa lub za wybijanie dziur w tylnych światłach przeciwników. Jeżeli zdecydujecie się na wyścig, gdzie sami wybierzeście trasy, będziecie mogli przejrzeć imponującą paletę tras i

Po prawej w głębi: „Jazda we dwoje” na jednym monitorze to maksimum radości.





poczytać o tym, czego można się spodziewać (długość trasy, ilość okrążeń, temperatura i pogoda, najlepszy czas itd., itd.). Warto dokładnie przyjrzeć się tabelkom i odpowiednio przygotować wóz do jazdy. Na specjalnym pulpicie dokonacie koniecznych przeróbek maszyny. Zmienimy właściwości i parametry hamulców, zawieszenia, amortyzatorów itd. Jest to bardzo prosta

sprawa jeżeli chodzi o obsługę. Możemy dzięki temu poeksperymentować z samochodem, uczynić osiągi i możliwości wozu podobnymi do tych w prawdziwych autach.

Właśnie! Samochody, są to obowiązkowe wózki, które spotykamy w grach wyścigowych. W doborowym towarzystwie znalazła się dość „nietypowa” jednostka. Będziecie mogli wypróbować możliwości... Skody Felicii. W sumie

mamy dziewięć maszyn, podzielonych na trzy grupy. Wśród mnóstwa opcji, znajduje się katalog (car specification), gdzie umieszczono wszystkie ciekawe z punktu widzenia mechanika samochodowego dane o autach. Ponad to obejrzyście sobie fotki wozów (także modeli standardowych). W katalogu General Information umieszczono także coś, co uczyniło z International Rally



Championship mojego zdecydowanego faworyta. Są to ciekawe edytorki: level editor i Track editor, rozbudowane, ale proste w obsłudze narzędzia, umożliwiające skonstruowanie własnych, niepowtarzalnych tras. Edytory nie wymagają wielkich umiejętności, z

gotowych elementów złożymy zupełnie odmienną, możliwą, że całkowicie szaloną trasę. Jest z tym mnóstwo zabawy, bo też możliwości programu są dość duże, można wcielić w życie zupełnie zwariowane pomysły, wykonać prawie futurystyczne scenariusze. (Jedną z moich tras przypominała raczej mapę Księżyca). Przed wyścigiem wybierzeć jeszcze jeden z ośmiu proponowanych kawałków muzycznych. Niektóre motywy dają czadu



jak Prodigy, jest również utwór rockowy. Ciekawa i zgrana z akcją muzyeczka to kolejny atut gry. Gdy już przejedziecie wszystko, co było do przejechania, możecie obejrzeć sobie zapis filmowy z wyścigu (miła i pouczająca prezentacja). Oczywiście IRCh wykorzystuje możliwości akceleratora graficznego. Potęgą gry przyćmiewa wówczas wszystko, co dotychczas zobaczyły moje oczęta w wyścigach samochodowych na PC (no, może „fury” z X Car mogłyby być jeszcze jakimś konkurentem). W każdym bądź razie okrzykom zachwyty nie było końca i przesiedziałem nad grą trzy dni, zanim przypomniałem sobie, że wypadałoby wyjść od czasu do czasu z pokoju.

Jak wspominałem, gra umożliwia zabawę dwóch kierowców na jednym komputerze, korzystając z IPX zagra ośmiu graczy. Zabawa w kilka osób przyćmiewa nawet sławę Klejka (niezły zapis, co?), a wyścig stał się tak ekscytujący, że przyciski klawiatury latały po całej redakcji. Jeżeli ktoś nie lubi giąć paluszków na klawiszach, zawsze może podłączyć „pada” lub joystick.

International Rally Championship jest obecnie jedną z najlepszych gier w kategorii symulacji wyścigów samochodowych. Dzięki akceleratorom nie musimy już z zazdrością spoglądać w kierunku konsoli Segi. Co prawda jest to droga rzecz, ale efekt wart jest każdej cenie...

INQUISITOR

Producent:
Europress
Dystrybutor:
L.E.M.
tel. (022) 6428165
Minimalna konfiguracja:
Pentium 100, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

810 Cena: 145,00 zł

Po lewej w głębi:
Maksymalnie
trudna trasa we
Włoszech, to
przede wszystkim
ciemność,
ciemność...



Fantas(t)y(czne) łojenie!

Po prawej w głębi:
Wnętrze azteckiej
kominaty



A więc stało się. Hexen 2 objawił się na moim redakcyjnym biurku. Me dłonie, wprowadzone w rezonans przez bijące 300 razy na minutę serce, z widocznym drżeniem ujęły kompakt. Oto nastąpił czas wielkich powrotów; Hexen 2 jest forpocztą dwóch gigantów: Quake 2 i Duke Nuke'm Forever, więc z tym większym napięciem oczekiwałem na to, co wymyślili goście z Raven Software (nie wiem czy uwierzycie, ale nawet nie odpaliłem wcześniej dema Hexen 2, gdyż wiedziałem, że już wkrótce będę mógł ucztować nie na jakimś ochlapie, a na pełnej wersji). Z niecierpliwością odczekałem aż 120 Mb danych zostanie przeniesionych na HDD (można poprzestać na 5 Mb - ale gorąco odradzam) i w sekundę po zakończeniu instalacji rzuciłem się w wir gry.

Pod wieczór ochłoniąłem na tyle, by móc robić notatki... Wkrótce okazało się, że mam ich tak wiele, że za żadne skarby świata nie zmieszczą się na skromnych dwóch stronach, jakie dostałem na recenzję tej gierki. Dlatego zrobimy tak: szczegółowe informacje o np. rodzajach przeciwników, właściwościach broni itp. zrobimy za miesiąc w (obiecuję) duużym i obszernym tekście - akurat będziecie mieli to pod choinkę. Dziś poprzestanę tylko na swoich osobistych wrażeniach, wyniesionych z potyczek w Hexen 2.

Jak zapewne wiecie, Hexen 2 stworzony został na engine Quake. Naturalnie nie jest to dokładnie taki sam engine jak w grze ID-owców. Znacznie „podpicowano” i „odsterylizowano” grafikę (o czym w swoim czasie), obsługa jest niemal identyczna, zaś sama gra chodzi jednak (to naturalnie moje subiektywne



wrażenie) nieco wolniej niż Quake (tak naprawdę bez P-120 nie ma co się w to bawić, nawet w low-resie). Położono też dużo większy nacisk na uatrakcyjnienie rozgrywki w trybie solo-player. Krytycy Quake'a (tzn. miłośnicy Duke'a) zawsze marudzili, że deathmatche są w tej grze i owszem - piękne ale solowe misje szybko się nudzą. Tu będą musieli zamilknąć: lokacje nie są już sterylnie czyste i puste. Jest mnóstwo rzeczy, które możemy z radością zdruzgotać (od szyb począwszy, a na nagrobkach skończywszy), kopnąć (np. zwłoki pajęczków) albo przesunąć (np. pewne beczki są niezniszczalne ale można je dopchać w określone miejsce; zapamiętajcie ten tips, gdy czasem wyda się Wam, że nie można za skarby świata wspiąć się na jakieś podwyższenie). Ba, są nawet owieczki! (che che - wiecie co z nimi zrobić). To nagromadzenie rozmaitych detali znacznie ożywia wygląd pomieszczeń i zmusza graczy do niezłego główkowania, tym bardziej, że w Hexen 2 jest naprawdę wielka mnogość ukrytych wejść, zamaskowanych drzwi, przycisków, wajch, butelek z energią itp. rzeczy często ukrytych lub zasłoniętych przez rozmaite przedmioty. Tu już nie da rady po prostu iść ciągle naprzód...

Tym bardziej, że Hexen 2 nie składa się z typowych etapów. Można powiedzieć, że cały Hexen to jedna wielka misja, podzielona na cztery zasadnicze lokacje (każda z nich ma dość odrębną grafikę:

porównajcie np. świat grecko-rzymski, z masą rozmaitych kolumn, mozaik na posadzkach i wodotrysków (tak!) z np. surowym wnętrzem średniowiecznego zamczyska, czy bardzo klimatycznym światem starożytnego Egiptu (albo z dżunglasto-piramidalną Meso-Ameryką). Po tym świecie nie poruszamy się liniowo; można np. wrócić do już dawno spenetrowanej lokacji (pozakręcanej zwykle jak jelita shamblera, zgubicie się w nich jak pijany we mgle), by pozbierać niepotrzebną nam (wówczas) manę, itp. Wprawdzie powoduje to, że od czasu do czasu komputer nagle zaczyna dogrywać sobie jakiś obszar (i to w momencie gdy osiągamy właśnie stan amoku, co jednak nieco wytrąca z nastroju) - ale są to nieuniknione koszty własne... Dodając do tego znakomicie współbrzmiającą z grafiką muzykę (to pierwsza gra FPP, gdzie nie wyciszyłem muzyki po upływie kwadransa - nawet Quake się nie umywa (IMHO)), utrzymaną właśnie w klimacie fantasy: ciężką, mroczną, niepokojącą, otrzymujemy coś, w co zanurzamy się wraz z głową i puszczamy nosem bańki z rozkoszy (a propos zanurzania się - woda



też jest tam czadowa - półprzeźroczysta, falująca...). W grze mamy 16 rozmaitych tematów muzycznych, a co jeden - to lepszy. Oprawa dźwiękowa jest

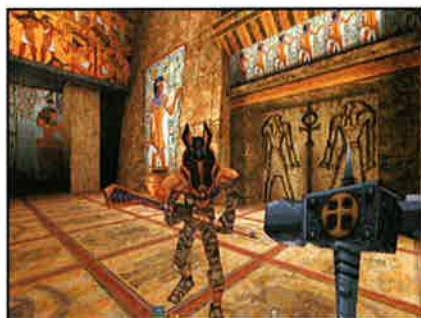


niesamowicie bogata i dopieszczona (zadbano nawet o takie drobiazgi jak np. skwierczenie pochodni, czy kroki nadciągającego wroga). O AI również nie powiem złego słowa.

Grając w Hexen 2 ma się nieodparte wrażenie uczestnictwa w grze RPG. Po pierwsze możemy wybrać sobie postać, jaką prowadzimy (4 rodzaje: nekromata, paladyn, assasin (zabójca), krzyżowiec). Wiadomo, że każdy z nich będzie miał nieco inne właściwości i dysponował odmiennym uzbrojeniem (moim faworytem jest nekromata, ale cicho-sza, bo się zgorszą Strażnicy Wartości). Każda z postaci scharakteryzowana jest kilkoma RPG-owskimi parametrami (np. experience), zaś w miarę postępów w grze awansuje na wyższe poziomy doświadczenia i jej możliwości są coraz większe. Teoretycznie każdy z bohaterów może używać 4 typów broni (co daje w sumie 16, w tym, np. różdżka strzelająca promieniem, który odbija się od ścian, czy dynks, który zamienia wrogów w kamienie,

nie licząc mieczy, sierpów i nadziaków) ale dzięki możliwości „podrasowania” każdej z broni za pomocą Tome of Power (spoko, jak zaczniecie grać, to wszystko stanie się oczywiste) można powiedzieć, że tak naprawdę to tych „ustrojstw” jest dwa razy tyle. Do tego należy dodać mnóstwo rozmaitych artefaktów, których użycie daje ciekawe skutki (np. niewidzialność), a okaże się, że Hexen 2 pod względem złożoności rozgrywki bije wszystkie inne istniejące gry FPP o minimum jedno okrażenie. Ponadto (wbrew pozorom) nie jest to gra śmiertelnie poważna (plusik!). Ot, pierwszy przykład z brzegu - użycie katapulty (na sobie!), czy tips, dzięki któremu jedziemy sobie na owieczce (tipsy do Hexena 2 macie w CDA) pozwalają nieco się zrelaksować.

Grafika - powinienem się rozplwać w zachwytach. Wspaniałe rendery, doskonale i urozmaicone tekstury (niekiedy miałem kłopoty z rozróżnieniem czy jest to tylko tekstura, czy też wypukłe elementy np. portalu), urozmaicona paleta kolorów (choć nadal utrzymana w quake'owskich brązach), trójwymiarowe i dopracowane postacie przeciwników (pajęczki, skorpiony, łucznicy, golem, upadłe anioły (!), jakieś ośmiornice pod wodą, itp.), kupa znakomitych efektów świetlnych... ALE. Po pierwsze: drzewa - wyglądają paskudnie, szczególnie zaś ich korony (jakby odlane w jednej bryle plastiku). Po



3Dfx vs Vga

Powiedz sam, czy chciałbyś odpalić grę w rozdzielczości 640 x 480 i przy super płynnej animacji i mnóstwie efektów specjalnych (rozmyte, półprzeźroczyste, cieniowane i powleczone mgłą textury) przechodzić kolejne poziomy labiryntów bez obawy że twoja maszyna zadławi się szerokim strumieniem danych. Jeśli tak - pomyśl o 3Dfx!



drugie: gdy nie mamy 3Dfxa to niezależnie od rozdzielczości wyłazi pikselozka, a np. bryzgająca krew, czy poświata niesionej płonącej pochodni, rozświetlającej nam ciemne korytarze, nie wygląda już tak efektownie (krew wygląda wtedy wręcz paskudnie, dużo gorzej niż w Quake!). Prawdę powiedziawszy, od momentu gdy odpaliłem Hexena na 3Dfx, nie mogę się zmusić by grać w tę grę w klasycznej wersji, ponieważ różnica jest tak niebotyczna, że aż szkoda gadać. Inna rzecz, że sam 3Dfx nie wystarczy, ponieważ w tej wersji gra wymaga 24 Mb Ram. Hmmm. O trybie multiplayer powiem tyle - niektórych z redaktorów oderwały od klawiatur dopiero perswazje III stopnia (dzwignia na staw łokciowy i wykręcanie uszu). I niech to starczy za wszelkie zachwyty!

Co więc można powiedzieć o Hexen 2 jako podsumowanie? Znakomita gra (o ile ma się akcelerator karty graficznej) o specyficznym klimacie i bardzo wysokiej grywalności. Wprawdzie nasz redakcyjny malkontent (vicenaczelnny) smęcił coś, że liczył na więcej, że gra go nieco rozczarowała - ale ten gość zawsze lubi szukać dziury w całym i nie przepada za grami FPP, więc nie radzę się nim przejmować. A dla każdego, kto na dźwięk skrótu „FPP” zaczyna łakomie przełykać ślinę, Hexen 2 będzie wspaniałą grą na wiele wieczorów i zarwanych do świtu nocy.

PETER PAN

Ps. Ocenę wystawiłem wersji z 3Dfx. Bez niego gra traci jeden punkt.

Producent:

Raven Software/Activision

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

940

Cena: 159,00 zł

Wojna jajek...

No i zaczęło się, na rynku pojawił się RTS dla dzieci. Jest nim Planet Blupi szwajcarskiej firmy EPSITEC. Ku stwierdzeniu, że jest to gra dla dzieci skłania mnie kilka czynników. Pierwszy to jej prostota. Nie chodzi mi tu bynajmniej o to, że gra jest łatwa, ale jej obsługa jest po prostu banalna. Drugi to grafika w bajkowym stylu, w jasnych wyraźnych kolorach. Trzeci i ostatni (z ważniejszych), to brak jaskrawej przemocy, która przecież towarzyszy RTSom od zarania dziejów (patrz rzeźnie w KKND czy choćby w Warcraftie).

Planet Blupi nie jest jednak czystym RTSem. Osobiście nazwałbym tą gierkę RTSem logicznym, bowiem poszczególne misje są tak skonstruowane, by zmusić do działania nasze szare komórki. To właśnie logiczne i szybkie myślenie jest najbardziej potrzebne podczas grania, a perfekcyjne operowanie myszką schodzi na drugi plan. Ale może od początku, czyli o co w tym wszystkim chodzi?

Tak więc na planecie Blupich życie toczyło się wesoło i bez żadnych przeszkód. Niestety, upadek dziwnego meteorytu sprawił, że wszystko się zmieniło. Najpierw ogromne pająki zaczęły pożerać uprawiane przez Blupich pomidory a potem Blupi zaczęli chorować. Złapał ich katar i kaszel, który dotychczas był im nieznanym. Wszystko to spowodował zły robot, który jako jedyny przeżył upadek meteorytu (ten zaś w rzeczywistości okazał się statkiem kosmicznym). Robot przejął kontrolę nad całą planetą, produkując fabryki i



ogromne ilości złych maszyn. Twoim zadaniem, drogi gracz, jest pozbycie się nieproszonego gościa, a także wszystkiego, co ów przyniósł ze sobą lub wyprodukował. Twoimi narzędziami będą Blupi, którzy potrafią robić wiele rzeczy. Sukces będzie w dużej mierze zależał od dobrego wykorzystania ich możliwości, a także właściwości terenu.

Początkującym graczom proponuję zacząć rozgrywkę od sześciu misji treningowych, podczas których nauczą się wydawania komend Blupim, a także wykorzystywania ich do różnych celów. Potem można przejść do właściwych misji, których jest „tylko” dwadzieścia. Sama obsługa jest bardzo prosta. Pokróćce mówiąc wygląda to tak, że klikając na Blupim przejmujemy nad nim kontrolę i dowiadujemy się, jak bardzo jest zmęczony. Potem klikamy na jakimś elemencie otoczenia i z menu wybieramy, co Blupi ma z nim zrobić. W ten sposób robimy wszystko... Ścinamy drzewa, budujemy, hodujemy pomidory itp. A propos budowania - w grze dostępnych jest osiem budowli, ponadto dwa rodzaje pojazdów, trzy bronie i dwie struktury specjalne. Wydaje się to zbyt małą liczbą, ale tak nie jest. Wystarczy to, co jest i trzeba to dobrze wykorzystywać, żeby pokonać wroga. A jeśli już o niego chodzi, to przeciw nam wystąpią wrogie pająki zjadające nasze pomidory, wirusy, buldożery, skaczące bomby, rażące prądem electrotucorsy oraz ogień. Ten ostatni jest szczególnie niebezpieczny, jako że bardzo trudno go powstrzymać i jest absolutnie śmiertelny dla Blupich oraz wszelkich drewnianych struktur.

Jak więc widzicie, Planet Blupi nie jest jedną z tych skomplikowanych, supermorderczych gier. Przeciwnie, jest bardzo przyjemna i dość dobrze wykonana. Podczas grania w nią właściwie nie zauważyłem żadnych większych błędów. No może tylko grafika mogłaby być wyświetlana z większą ilością kolorów, a i sam dobór ich palety nie jest najszcześniejszy. Ale nie przeszkadza to zbyt mocno, jeśli skupić się na samym sensie gry, czyli pomocy tym małym istotkom. Moja sześciolatnia kuzynka spędziła przed komputerem kilka godzin, próbując swoich sił i muszę powiedzieć, że nie szło jej najgorzej. I to jest chyba główna zaleta tej gierki - stopień komplikacji pozwalający grać każdemu, bez względu na wiek. Tak więc dzieci i dorośli, którzy nie mieli dotąd do czynienia z RTSami zapraszam przed ekrany, a jeśli ktoś skonstruuje jakiś ciekawy poziom za pomocą dołączonego edytora, prosimy o przesłanie go na adres redakcji. Znajdzie się miejsce na płycie...

BEERMAN

Po prawej:
Atak na fabrykę.



Producent:
EPSITEC S.A.
Dystrybutor:
EPSITEC S.A.
tel. (0041) 217284483
Minimalna konfiguracja:
Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

640

Cena: 6

Pan Sonic 3D



świetnie zanimowaną postać, na którą aż chce się patrzeć, a przede wszystkim pomóc jej w walce z przebrzydłym dr Robotnikiem. Nie szata zdobi jeża, jednak w „nowym kształcie” nasz bohater jest znacznie atrakcyjniejszy, a dobre samopoczucie odbiorcy podtrzymuje bogactwo przestrzennych lokacji. Z fantazją wyrederowane trójwymiarowe środowisko zachwyci Was rozmaitością szczegółów, mnóstwem dopieszczonych drobiazgów, dzięki którym gra jest naprawdę atrakcyjna, nawet dla takiego skrzywionego starucha jak ja. Lokacje są po prostu bardzo pomysłowe i na pewno nie pozwolą dziecku się nudzić. Niekiedy są tak skomplikowane, że można się pogubić, podziękujecie wówczas za ukrytą „pod enterem” mapkę.

Zacznijmy jednak od początku. W poprzednim odcinku Sonic próbował zdobyć Kamienie Czasu. Jak pamiętacie w końcu je dostał, okazało się jednak, że to zwykłe kamyki, którymi można co najwyżej puszczać kaczki (nie mam na myśli kaczek z uwiązany do szyi kamieniami). Tym razem Sonic wybierze się na wyspę Flicky, aby ponownie przeszkodzić dr Robotnikowi, który postanowił zdobyć Szmaragdy Chaosu (te kamyki dają podobno władzę nad światem). Zły naukowiec zamienił małe ptaszki zamieszkujące wyspę w mechaniczne krokodyle, osy, oraz w nadęte, budyniopodobne stwory. Mówiąc krótko - zrobił z nich roboty. Na szczęście Sonic nie jest zwykłym jeżem. Niekiedy, pochylony nad gorącą miską kaszki z miodem, myśli sobie nawet, że jest supermanem. W każdym bądź razie, Sonic może zamienić się w błękitne jak niebo jojo, które kręcąc się z olbrzymią siłą zmiecie

ze swojej drogi roboty (z powrotem staną się ptaszkami) oraz inne przeszkody. Jeżeli Sonic załatwi wszystkie roboty i złapie ptaszki, będzie mógł opuścić niegościnną krainę i udać się w inny rejon wyspy, gdzie rozrabia złośliwy doktorek. Aby nie stracić życia musi jednak zbierać złote obręcze, które przehandluje u spotkanego po drodze lisa lub odda pięknej dwuogoniastej łasicy. Jeżeli ma więcej niż 50 obręczy na koncie, wyruszy w bonusowy etap, który może doprowadzić go do samego szmaragdu! Pamiętajcie, aby zawsze posiadać chociaż jedno złote kółko, jeżeli go nie macie a



natkniecie się na uzbrojone kocami kule, miny czy inne paskudztwa, których pełno jest na wyspie, wasz bohater odda ducha.

Sonic ma do pokonania siedem dużych, pełnych niespodzianek etapów. W każdym znajdują się dwa mniejsze epizody, chociaż zdarzają się również dziwne układy, jak ten w którym dr Robotnik goni Sonica w ufopodobnym pojeździe, rechoce się obleśnie i zrzuca na jeża metalowe kule. Jedno jest pewne, w trakcie gry nie można się nudzić i spodziewam się, że dzieciom Sonic bardzo się spodoba. Wspomniałem jedynie o ułamku atrakcji jakie czekają dzieci „na trasie”. Myślę, że będą doskonale się bawiły!

CZARNY IWAN



Konwersje kolejnych przebojów, które startują z platformy Segi, nadlatują nad nasze głowy, powodując niemałe perturbacje w zawieszistej atmosferze PCetów. W grudniu ubiegłego roku prezentowaliśmy megahit, który podbił serca 20 milionów posiadaczy Segi. Chodzi oczywiście o przygody małego, jeżopodobnego stworka o imieniu Sonic. Niestety, to, co zobaczyliśmy na naszych „peckach”, nie stanowiło poważnego konkurenta dla swego konsolowego braciszka. W odbiorze przeszkadzały przede wszystkim piksele, pod którymi swobodnie schowałby się słoń. Mało atrakcyjny wygląd gry, w wypadku platformówek, jest dla nich bardziej zabójczy niż pyłki kwiatowe dla uczuleniowca, dlatego też odłożyłem Sonica do małej plastikowej trumienki, aby sobie powoli dogorywał. Jakież było moje zdziwienie, gdy na biurku pojawiła się kolejna płytka z uśmiechniętą mordką. No nie! - pomyślałem - tym razem pogrzebię cię na dobre i ułożę na wieczny odpoczynek pod grubą warstwą obelg.

Okazało się jednak, że musiałem oddać matematu wszelkie honory i obiecać, że będę na niego głosował w następnych wyborach. Sonic urósł i napuchł, zrobił się strasznie ważny, na co wpływ ma zapewne doskonałe, trójwymiarowe środowisko w którym obecnie pracuje. Mówiąc krótko, to już nie ten mały, śmieszny Sonic, płaski niczym pobazgrana ręką trzylatka kartka papieru. Mamy przed sobą

Producent:

Sega

Dystrybutor:

Bobmark

tel. (022) 380502

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

810

Cena: 1



Strefa Mroku

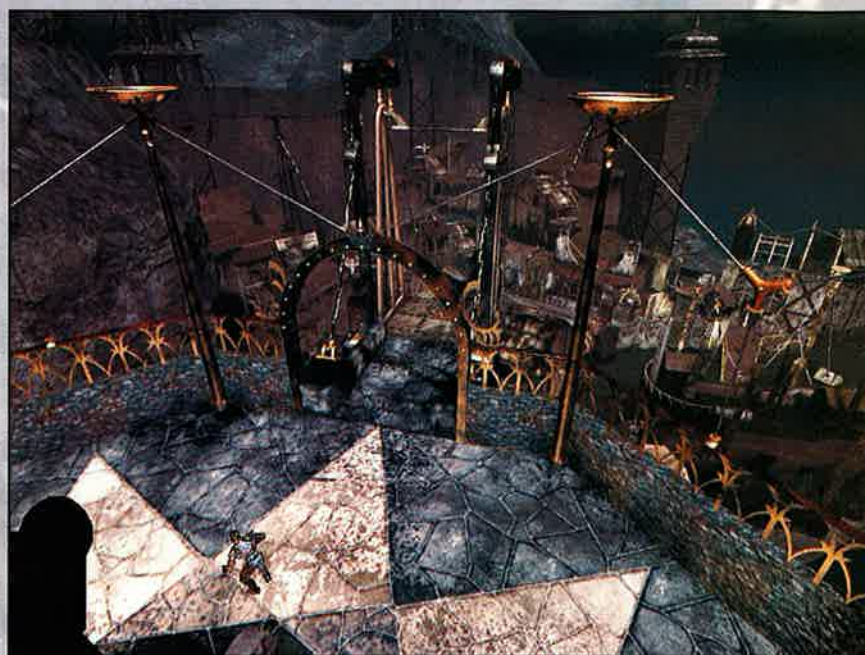
Po prawej:
Przejsie do dolnego
miasta, później
okaże się że nie
jedyne.

Era światła minęła bezpowrotnie. Wielki meteor z ogromną siłą uderzył w Ziemię. Po tym zdarzeniu świat pogrążył się w nieprzeniknionej Ciemności, gdyż promienie światła nie były w stanie przebić się przez zanieczyszczoną pyłami atmosferę. Większość populacji ludzkiej wyginęła, a ci co przeżyli, zazdrościli tym, którzy zginęli. W zakamarkach Ciemności zrodziły się demony, bestie i potwory żyjące dotychczas tylko w najstraszniejszych koszmarach sennych. Zło zawładnęło światem. Jediną nadzieją żyjących ludzi była wiara, iż gdzieś istnieje takie miejsce, w którym życiodajne światło rozprasza wszechobecną Ciemność. Natchnieni przez Boga Słońca wyruszyli na poszukiwania upragnionego Światła. Ich wędrówka objęła kilka pokoleń i dopiero prapraprawnuki dotarli do celu. Wreszcie mogli poczuć na swych policzkach upragnione ciepło słonecznych promieni, które zdołały przebić się przez czarne niebo. Wybudowali miasto, które kumulowało jak najwięcej energii świetlnej rozpraszającej ciemność i zapewniającej byt mieszkańcom. Na cześć Boga Słońca, który, jak sądzili, pomógł im odnaleźć to jedyne miejsce, zbudowali świątynię, w której każdego ranka kapłani modlą się i dziękują za łaskę. Miasto nazwali Spartą.

W takiej oto rzeczywistości rozgrywa się akcja długo oczekiwanej gry firmy Kalisto: Dark Earth.

Pisaliśmy już o niej kilkakrotnie, gdyż zapowiadała się naprawdę wspaniale. Wiadomości, które do nas dochodziły coraz bardziej upewniały nas, że będzie to gra naprawdę przełomowa i wnosząca wiele świeżości i oryginalnych pomysłów. Właśnie ja miałam okazję sprawdzić, czy rzeczywiście końcowy produkt potwierdzi wszystkie wstępne oceny.

Przed wszystkim Dark Earth ma sensowną i ciekawą historię wprowadzającą do świata gry, co się coraz rzadziej zdarza. Czasami mi się zdaje, że wszystkie pomysły zostały już wyczerpane i nic mnie nie zdoła zainteresować. A tu taka miła niespodzianka! Tak, tak, wiem, że znów fabuła opiera się na jakimś kataklizmie, ale zauważcie, że nie jest to ani wojna nuklearna, ani katastrofa ekologiczna, czy nawet Sąd Boży (a to by dopiero było oryginalne!). Fakt, że populację ludzi czeka taki sam los jak dinozaury (podobno właśnie meteor był



sprawcą ich dramatycznego wyginiecia) jest dość intrygujący i ciekawy. Dobra, wiecie już jaka jest ogólna fabuła, teraz trochę szczegółów o tym, co będziecie robić i kim będziecie w grze.

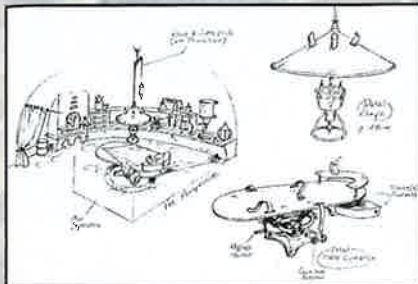
Otóż Sparta przez lata coraz bardziej się rozbudowywała i rozwijała. Powoli wykształciła się cała struktura społeczna i wiadomo już było, kto tym wszystkim rządzi. Może wydaje Wam się, że Sparta to raj dla ludzi. Otóż nie, a na pewno nie dla wszystkich. Największą władzę mają kapłani, którzy oprócz tego są nauczycielami, uzdrowicielami i badaczami przeszłości. Całą siłę obronną Sparty stanowią Strażnicy Ognia, których dowódcą jest Dhorkan; można powiedzieć, że to taka współczesna Straż Miejska. Są też Budowniczy, czyli architekci i inżynierowie miasta oraz Providers, którzy wychodzą poza tereny Sparty do Darklands (mroczne tereny poza murami miasta), w poszukiwaniu Przedmiotów z Przeszłości. Świątynia, siedziby kapłanów, Strażników Ognia oraz serce miasta czyli Studnia Światła mieszczą się w górnej części miasta zwanym Upper City. Natomiast dolna część miasta (Lower City) bardzo przypomina współczesne slumsy, w niej mieszkają Scavengers. Wśród śmieci, w ruinach będących pozostałościami po Wielkim Kataklizmie, w zimnie, żyją z kradzieży, napadów lub z niebezpiecznych wypraw do Darklands, w poszukiwaniu różnych przedmiotów z Przeszłości, które później sprzedają. Grając miałam wrażenie, że Scavengers są odpowiednikiem dzisiejszych tzw. „klas



niższych”, czyli bezdomnych, żebraków i rzeźmieszków. Jak widać, społeczeństwo jest dosyć zróżnicowane i zapewniam Was, że na swojej drodze zetkniecie się z przedstawicielami wszystkich warstw społecznych istniejących w Sparcie. No cóż, może skończę z wyjaśnieniami i przystąpię do właściwego omawiania, ale zapewniam Was, że bez bliższego omówienia struktur Sparty nie zrozumielibyście, o czym w ogóle piszę dalej.

Bohaterem, w którego się wcielacie w grze i od którego zależy cała przyszłość Sparty, jest Arkhan - jeden ze Strażników Ognia.





Po lewej:
Ciemności już
zapadły. Musisz się
spieszyć!

Ale nie jest on takim zwyczajnym Strażnikiem, gdyż jego ojciec Rylsadhar jest jednym z kapłanów, więc jest to osobistość dosyć ważna. Pewnego dnia do Świątyni wtargnęli Konkalites (wyznawcy zła mieszkający w kanałach pod Lower City). Zaatakowali znajdujących się tam kapłanów i (jak łatwo się domyślić) nasz bohater Arkhan miał akurat tam służbę. Dziarsko wyciągnął swój miecz i stanął do bohaterskiej walki. Niestety, musiał drogo zapłacić za swoją odwagę. Gdy rzucił się

do obrony kapłanów, jeden z napastników chlapnął mu w twarz tajemniczą substancją. Skutki tego były naprawdę opłakane. Arkhan poczuł okropny ból na twarzy, z jękiem osunął się na ziemię i stracił przytomność. Obudził się w szpitalu, gdzie poznał brutalną prawdę. Substancja zdeformowała jego ciało i zmieniła go w jedną z Bestii Ciemności. Co najgorsze, chociaż Arkhan fizycznie jest zmieniony, to psychicznie nadal czuje się jak prawowity Strażnik Ognia. Jak

najszybciej musi znaleźć lekarstwo na swoją chorobę, zanim Zło

posiądzie jego umysł i duszę. Tu się zaczyna prawdziwa przygoda i emocjonujący wyścig z czasem.

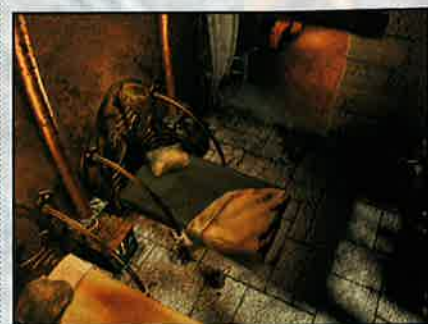
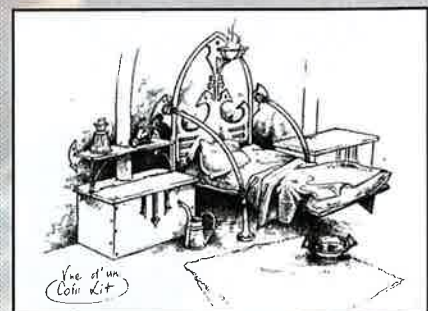
Gwarantuję, że droga do celu jest niebezpieczna, ale zarazem fascynująca i pełna zaskakujących sytuacji. W miarę

postępu poznacie bliżej struktury miasta, jego mieszkańców oraz wrogów. Jest to naprawdę bardzo emocjonujące.

Autorzy twierdzą, że jest to przygodówka w czasie rzeczywistym, ale ja uważam, że bardziej wygląda to na grę akcji, która zawiera w sobie pewne cechy typowe dla przygodówek. Coś tak jakby skrzyżowanie Tomb Raidera, Ecstatica i Alone in The Dark (jeśli jeszcze ktoś to pamięta) plus własny, niepowtarzalny klimat. Prawdziwa mieszanina wybuchowa, co?

Wizualnie gra prezentuje się również bardzo atrakcyjnie. Każda z lokacji została przedstawiona niesamowicie

realistycznie z najmniejszymi szczegółami. Wyraźnie widać ogromną różnicę pomiędzy „bogatą” częścią miasta, a tą biedniejszą. Nikt Was nie informuje o jakiegokolwiek odrębności pomiędzy obiema częściami, po prostu można to wyczuć i wywnioskować samemu. Nie mam tu na myśli tylko różnic w wyglądzie; sposób wypowiedzi i zachowanie spotykanych ludzi wyraźnie podkreśla podział Sparty. Zróznicowanie społeczne miasta jest jednym z elementów, który podwyższa atrakcyjność gry, przynajmniej mnie to zmusiło do małych refleksji. Przecież wiadomo, że wraz z Wielkim Katakлизmem przestały istnieć wszelkie granice społeczne pomiędzy tymi, którzy przeżyli. A jednak, nawet w tak ekstremalnych warunkach, ponownie powstały różne warstwy społeczne do których przynależność decydowała o całym życiu. Zobaczycie (lub raczej odczujecie), że Arkhan przed niefortunnym zdarzeniem miał określone



Po prawej w głębi:
Narada rodzinna w
domu Rylsadhara.



miejsce w hierarchii społecznej, natomiast gdy został zmieniony fizycznie w bestię, stracił swoją dotychczasową pozycję. Nie ma tu żadnego znaczenia fakt, iż uratował kapłana, większość z tych, co go wcześniej znali, traktują Arkhana jak kogoś, kto popełnił duży błąd. Przynajmniej ja takie odniosłam wrażenie.

Wygląd Arkhana będzie bardzo utrudniał Wam poruszanie się po całym mieście.

Prawie każdy, kto Was po raz pierwszy zobaczy, będzie albo krzychał o pomoc, albo Was będzie próbował zaatakować. Najbardziej mi się spodobała możliwość obserwacji bardzo różnych reakcji. Kapłani przeważnie reagowali bardzo histerycznie na widok Arkhana, Strażnicy Ognia wyciągali broń, natomiast na ludziach z dolnej części miasta demoniczny wygląd Arkhana w ogóle nie ruszał. Zawsze na początku próbujcie porozmawiać i wytłumaczyć swój wygląd, jeśli to nie poskutkuje, nie pozostaje Wam nic innego jak tylko odpowiedzieć atakiem na atak. Większość jednak daje się uspokoić i można się z nimi dogadać, ale są wyjątki i to nawet przykre. Ja byłam na przykład zmuszona zabić przyjaciela Arkhana, chociaż mogłam temu zapobiec, gdybym z nim porozmawiała.

No dobrze, ale przecież gra nie polega tylko na podziwianiu pracy grafików i badaniu charakterów postaci. Nie można zapomnieć o właściwym celu. Drogę do niego znajdziecie w rozmowach ze wszystkimi, z którymi się tylko da i zbieraniu przedmiotów. Początek jest naprawdę bardzo łatwy, po



prostu róbcie to, co Wam każą napotkane postacie. Później będziecie musieli sami wyciągnąć różne wnioski z wypowiedzi Waszych rozmówców i zdecydować, co robić, ale zapewniam, że wszystko łączy się w logiczną całość i na pewno nie będziecie musieli błądzić w ciemności, na oślep szukając rozwiązania.

Arkhan na początku musi tylko znaleźć lekarstwo, by zatrzymać proces jego przemiany w Bestię Ciemności, ale krok po kroku, niby przez przypadek odkryjecie pewne tajemnice miasta i jego rządzących. Okaze się później, że nie tylko będziecie musieli uratować siebie, ale także i całą Spartę. Nie chcę Wam psuć zabawy, zdradzając bliższe szczegóły, ale zapewniam Was, że wpłaczecie się w niezłą intrygę. Fabuła jest naprawdę zaskakująca i pełna niespodziewanych zwrotów akcji, a nie wszyscy Wasi przyjaciele rzeczywiście zasługują na takie miano. Nie... nie mogę się powstrzymać i zdradzę Wam, że sposób, w jaki Arkhan dostał się do drugiej części miasta powalił mnie z nóg. Po wypadku w

Świątyni, Dhorkan zamknął przejście do Lower City. Ostrzegam

Was, że stoi tam strażnik, który (gdy tylko Was zobaczy), od razu poczłuje porządną dawką ostrej amunicji. Więc co robić? Trzeba dać dziewczynie Arkhana - Lori - uniform Strażnika Ognia i udawać jej więźnia. Dosłownie scena wzięta prosto z filmów sensacyjnych: Lori



podchodzi do Strażnika i mówi mu, że wzywa go Dhorkan, w tym czasie Arkhan stoi ukryty za jakimś pojazdem, Strażnik się waha, ale w końcu odchodzi... droga wolna! Teraz może to nie brzmi rewelacyjnie, ale wrażenie na mnie zrobiło ogromne. To nie jedyna tego rodzaju niespodzianka, jest takich naprawdę bardzo wiele. Kilka razy będziecie mogli podsłuchać rozmowę Strażników czy kapłanów, w ten sposób uzyskacie bardzo cenne informacje. Istotnym faktem jest to, iż istnieje wiele dróg, które prowadzą do pozytywnego zakończenia i tylko od Was zależy, którą z nich wybierzeć.

Często, aby osiągnąć jakiś cel, będziecie musieli nie tylko posłużyć się umysłem, ale także i zręcznością. Gorąco zachęcam Was do częstego robienia save'ów, bo inaczej możecie zobaczyć na ekranie ładny napis Game Over. I tu pojawia się pierwszy problem, gdyż autorzy wymyśliли sobie (nie wiem dlaczego akurat tak, może chcieli być naprawdę oryginalni), że zapisać stan gry można tylko przy znaku Boga Słońca (jest on pokazany w instrukcji). Przyznam, że występuje on w wielu miejscach, ale nie we wszystkich. Powoduje to, że aby zapisać stan gry przed jakąś walką, trzeba iść do miejsca, gdzie akurat znajdują się znak Boga Słońca, po tym już można roznieść przeciwnika na strzepy (na szczęście ładować nagraną grę można w dowolnym momencie). Jest to





uciażliwe, ale da się przeżyć, tym bardziej, że Arkhan zaraz przed zapisaniem save'u, prosi Boga o błogosławieństwo...

Jeżeli już jestem przy problemach, to największą wadą gry jest zmuszanie użytkownika do ciągłego zmieniania płyt CD. Okazuje się, że pierwsza część miasta znajduje się na jednej płycie i odpowiednio druga część na drugiej. Gdy chcecie przejść z jednej z nich na drugą, musicie zmienić płytę. W takich momentach przypominały mi się słodkie czasy Amigi i jej „studyskietkowych” gier. Może w przypadku Dark Earth nie jest to takie drastyczne, ale nieźle potrafi doprowadzić do szału. Czasami specjalnie nie przechodziłam do drugiej części Sparty, bo mi się nie chciało zmieniać płyty, chociaż doskonale wiedziałam, że muszę. Krążyłam bez sensu po jednej części, aż mój umysł oswajał się z myślą, że jednak muszę zmienić CD, by dalej grać.

Technicznie kierowanie Arkhanem i wykonywanie różnych czynności jest bardzo proste. Ilość klawiszy, które musimy poznać, jest naprawdę minimalna, praktycznie w użyciu jest tylko jeden klawisz (nie licząc oczywiście tradycyjnych kursorów). W Dark Earth widzimy bohatera w taki sposób jak w Ecstasie, czyli nasz punkt widzenia zmienia się w zależności od ruchu, jaki wykonamy. Takie rozwiązanie zwiększa dynamizm i atrakcyjność gry. Przyczepię się

jeszcze do samego sposobu walki bohatera, gdyż nie należy on do wygodnych. Klawiszem C włączamy tryb walki, wtedy Arkhan jest naprawdę groźny, piana leci mu z pyska a wszelka konwersacja jest niemożliwa. Wszystko pięknie, ale gdy przeciwnik się zbliża, a Wy chcecie wykonać potężny zamach bronią (może to być miecz, topór lub halabarda, którą znaleźliście po drodze), niekoniecznie cios wyląduje tam, gdzie powinien. Arkhan wykonuje bardzo zamaszyste ruchy, co powoduje, że zanim cios dojdzie do celu, możecie w tym czasie kilkakrotnie poczuć zimną stal przeciwnika. Na samym początku gry, gdy Wasz przyjaciel Zed proponuje Wam mały trening, polecam iść za nim i poćwiczyć niektóre ruchy. Ciosy Zeda nie robią Wam żadnej krzywdy, a Wy unikniecie później przykrych niespodzianek. Jeszcze bardziej polecam unikanie pojedynków tam, gdzie tylko jest to możliwe, wprowadźcie nadwątłone siły możecie podreperować jedzeniem i piciem, ale równie dobrze możecie poczęstować tym swoich przeciwników, czasami to działa. Szczególnie gdy jest to napój zwany Stohl, który chyba ma działanie zbliżone do alkoholu. Zresztą sprawdźcie sami. Po walce warto przeskakać zabitego wroga, bo być może znajdziecie przy nim wiele użytecznych przedmiotów, a na pewno będziecie mogli przywłaszczyć sobie jego broń.

Cała gra przedstawia się niezwykle atrakcyjnie; poza małymi wadami natury technicznej, jest naprawdę godna polecenia. Tym bardziej, że nasze zmagania umilają od czasu do czasu pełnoekranowe animacje. Jakość ich może nie jest rewelacyjna, ale sama ich treść... mmm, palce lizać. Najbardziej podobał mi się motyw, gdy Zed opętany przez bestię, zniszczył Studnię Światła, naprawdę oszołamiająca scena. Po tym zdarzeniu miasto nie jest już w stanie magazynować światła i pogrąża się w Ciemności. Skutkiem tego, jest pojawienie się wszelkich bestii i demonów w Sparcie, które pozbawiają życia każdego, kto stanie na ich drodze. Wtedy akcja staje się jeszcze bardziej emocjonująca. Oops, wybaczcie mi, że uprzedziłam fakty. Na pewno niezwykle zainteresuje Was motyw, w którym występuje tancerka Deila, szczerze mówiąc gdybym była osobnikiem męskim czy by mi wypadły i chlapanęły na monitor. Na osłodę dodam, że w każdej chwili możemy odtworzyć każdą z animowanych scen, tak samo jak i wszystkie dotychczas przeprowadzone rozmowy. Niektórzy z Was mogą być niemile zaskoczeni niewielką ilością lokacji w porównaniu z innymi tego typu grami. Fakt, że nie jest ich dużo, nie zmniejsza atrakcyjności zabawy. Być może jest to nawet pozytywna cecha, gdyż na pewno nie zagubicie się w niezliczonej



ilości miejsc, mi w każdym razie wcale to nie przeszkadzało, a nawet ułatwiło grę. Czy zostało coś jeszcze czym się nie zachwyciłam? Owszem, muzyka. Niepokojąca, tajemnicza melodia, która towarzyszy wędrowce Arkhana jest obok grafiki elementem, który wpłynął na cały wizerunek gry. Tło muzyczne jest tak skomponowane, aby nie przeszkadzało i nie męczyło gracza a jednocześnie współtworzy klimat gry. Stopniowy wzrost napięcia akcji jest jeszcze bardziej podkreślany przez tajemnicze i niesamowite dźwięki.

Finalnie mogę powiedzieć, że zapowiada się nam wielki przebój; Dark Earth jest naprawdę wspaniałą grą. Inteligentna fabuła, piękna grafika, niesamowity klimat, to główne cechy, które niewątpliwie zapewnią grze duży sukces. Całość robi duże wrażenie i sądzę, że Dark Earth będzie jednym z najpoważniejszych kandydatów do tytułu gry roku. Warto było czekać!

Agnieszka



Producent:
Kalisto/Microprose
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x4, DirectX 3.0
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

940

Cena: C

Tajemnice Atlantydy

Firma Cryo znana jest z niezłych przygódówek i oto przedstawiamy wam kolejną z nich - Atlantis - The Lost Tales.

O Atlantydzie napisano już wiele grubych niezwykle tomów - wszystko zaś rozpętał stary Platon. W dwu ze swoich DIALOGÓW (Kritiasz i Timaios) opisał on idealne państwo, które osiągnęło niesłychanie wysoki poziom cywilizacyjny, istniejące jakoby na Ziemi około 11000 lat temu. Diabli też wiedzą, co w jego opowieści tak zachwycało wszystkich, do dziś bowiem nie wiadomo, czy staruszek pisał prawdę, czy wymyślił sobie tylko piękny mit, dla ilustracji swej idei dobrze i mądrze rządzonego państwa - a spory trwają ponad dwa tysiące trzysta lat! Zwolennicy i przeciwnicy obu poglądów zaciekle wodzą się za łby, ale



przekonywującego dowodu nie posiadają ani jedni, ani drudzy. Platon bowiem również opisał Atlantyde, wkładając opowieść w usta Solona, któremu rzecz całą opowiedział wiekowy kapłan egipski w mieście Sais.

Miała być owa Atlantyda państwem morskim, leżącym za słupami Heraklesa (do dziś trwają też spory, gdzie owe słupy leżały - jedni widzą w nich Gibraltary, inni Cieśninę Messyńską) o wysokim poziomie rozwoju cywilizacyjnego, wojowniczym i wrogim Atenom, które zostało zniszczone w wyniku straszliwej katastrofy, trwającej „jeden dzień i jedną noc okropną”. Wielu badaczy wskazuje na zaskakujące podobieństwo niektórych mitów (np. opowieść o potopie powtarzającą się w różnych wersjach wśród wielu ludów, w wielu też mitach znajdziemy echa jakiegoś straszliwego kataklizmu, który nawiedził ludzkość w przeszłości i to nie tak znów odległej) po obu stronach Atlantydy... Jedni uczeni twierdzą, że ową katastrofę wywołała fatalna konfiguracja planet, która była powodem gigantycznego trzęsienia ziemi, inni obliczają, że w Ziemię uderzyła nieduża planetoida.



Rzecz jednak jest ciekawa - bo, na ten przykład, nie wiadomo, dlaczego bieguny geograficzne Ziemi nie pokrywają się z magnetycznymi? (A powinny!). Być może Ziemia rzeczywiście dostała w przeszłości potężnego kuksańca i lekko się zatoczyła. Mało który pomysł filozoficzny wzbudził tyle sporów i dyskusji, co te parę kartek z Dialogów Platona. Ale czy to tylko pomysł?

Wizja potężnej cywilizacji, ulegającej zagładzie w wyniku straszliwej katastrofy jest tak nośna dramatycznie, że należy się dziwić, iż nie zainteresowali się nią filmowcy - poza niezbyt udanymi pojedynczymi próbkami, historia filmu nie odnotowała żadnej wielkiej epopei filmowej ma miarę tematu. Literackich próbek było więcej - np. słynna Atlantyda, Pierre'a Benoit. Poczekajmy jednak, jak mawiał hrabia Monte Christo. Filmowcy pewnie nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa.

Pustkę postanowili - jakżeby inaczej! - wypełnić twórcy gier komputerowych. Wielbicieli przygódówek z pewnością

pamiętają świetną grę INDIANA JONEST & LOST ATLANTIS firmy Lucas Arts. Cryo podeszło do sprawy nieco inaczej. Na ekranie monitora oglądamy wspaniałą cywilizację Atlantów - ludzi nad wyraz łagodnych. Za pierwszą zasadę swojej polityki uznali nie ingerowanie w rozwój innych regionów Ziemi - sami zaś toną w dobrobycie i zadowoleniu. Niewiele wiadomo o założycielach cywilizacji Atlantów - wyspiarze zasadniczo różnią się charakterami od wojowniczych i skorych do gwałtu mieszkańców innych rejonów Ziemi, wyglądają jednak dokładnie jak tamci i fizycznie są ich bliźniakami. Obserwują inne, młodsze plemiona, przemierzając Ziemię w latających statkach, którym energii dostarczają tajemnicze kryształy. Nie wiadomo, kto je (statki, znaczy, i kryształy) skonstruował i nie wiadomo, jak działają - nie każdy człowiek na przykład posiada zdolności pozwalające na uwalnianie energii kryształów. Piloci statków to dość rzadka grupa - nie każdemu dane są sposoby zdolności, pilota trzeba też długo szkolić. Statki powietrzne stanowią jedyny środek





łącności z koloniami Atlantów na innych kontynentach, kolonie zaś są dobrze ukryte i ich mieszkańcy zadowolają się obserwacją otaczającej ich dziczy.

W swoich wspaniałych świątyniach Atlanci oddają cześć Księżycowej Pani - Ammu - i jej boskiemu, nieco porywczemu synowi Sa'atowi, władającemu Słońcem. Syn jest pomniejszym bóstwem, wyspą w imieniu Księżycowej Pani włada Królowa, której co siedem lat ze zwycięzców Wielkich Igrzysk wybiera się księcia małżonka. Zanim uściśnie Królową, musi pierw jej stoczyć walkę z aktualnym księciem. Królowa otacza się grupką szlachty, zwaną Towarzyszami Królowej. Są to jej doradcy i wykonawcy jej woli. Królowanie na Atlantydzie nie wymaga specjalnych starań - mieszkańcy są łagodni i zadowoleni z istniejącego stanu rzeczy. Księżę małżonek rekrutuje sobie Gwardię Pałacową, dowodzi też - niezbyt licznymi - siłami zbrojnym Wyspiarzy. Towarzysze Królowej to elitarna grupka, rekrutowani spośród starych rodów arystokratycznych. Przedstawiciel jednego z nich, utraciwszy rodziców w katastrofie powietrznego statku, przybywa do pałacu, by nabrać szlif i przyłączyć się do Kompanów Królowej. I tu zaczyna się twoja przygoda...

Grę otwiera świetnie zrobione intro, ukazujące przybycie na wyspę - odpowiadającą wyglądem opisowi Platona - młodego człowieka. To nasz bohater, który dostąpił zaszczytu służby w szeregach osobistej gwardii Królowej. Wkrótce się okaże, że jesteśmy świadkami przełomu - ustrój matriarchalny oraz łagodna i niezbyt natrętna władczyni, które panują na Wyspie, mają swoich wrogów, ci zaś za wszelką cenę, per fas et nefas, usiłują zdobyć władzę. Irytuje ich bierność wyspiarzy, podejrzewają też - chyba nie bez racji - że okoliczne ludy z zawiścią spoglądają na Atlantów i szykują im zgubę. Spiskują więc i planują przewrót pałacowy. Gracz wpada w sam środek intryg, walk różnych dworskich koterii, przy okazji zwiedzi też kawał starożytnego świata.

Gra powala niemal świetnymi animacjami postaci (z jednym wyjątkiem o którym później) i niezwykle malowniczą

scenerią. Nastrojowa muzyka dodaje smaku - dla wzrokowców jest opcja wyświetlania dialogów w postaci tekstu, jednym słowem rozkosz. Niestety, nie ma - jak to się mówi - róży bez kolców... Poruszać się można na wszystkie strony - ale nie zatrzymasz się w dowolnym miejscu - przez co diabli niekiedy człowieka biorą, bo trzeba dokonywać dziwacznych wygibasów, żeby podnieść jakiś przedmiot lub użyć go na innym.

Prawdziwym natomiast utrapieniem jest niemożność dokonania zapisu stanu gry w dowolnym, wybranym przez siebie momencie. Kiedy zrobisz coś nie tak - a niebezpieczeństwa czyhają dosłownie na każdym kroku - to musisz rzecz powtarzać od momentu, w jakim zapisali grę jej twórcy - nie ty sam. Dzięki takiemu rozwiązaniu trzeba ci wysłuchiwać po raz kolejny tych samych idiotycznych - (przy którymś z kolei powtórzeniu stają się naprawdę głupie) dialogów, co może nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej. Powinno się też gracza ostrzec, że twórcy gry założyli, iż jest on człkiem anielskiej cierpliwości, skłonny do wielokrotnego powtarzania sporych sekwencji gry. Warto jednak się uprzeć, bo widowiskowość gry jest niezwykła.

Istotną rolę pełni w grze dźwięk stereo. Nie tylko potęguje nastrój - uważne nasłuchiwanie odgłosów z sąsiednich komnat jest niekiedy nieodzowne, bo inaczej można wpakować się w niezłe tarapaty. W pałacu krążą strażnicy, bohater zaś musi przemykać się, stąd potrzeba baczności, w którą stronę oddalają się, np. kroki służbisty. Irytuje też pewna drętota mimiki głównych bohaterów. Dziwne to, że graficy, którzy potrafili dokonać naprawdę ciekawych rzeczy z animacjami ruchu (świetna scena skoku z żyrandolem - nie powstydzili się go sam Errol Flynn!), nie potrafili dodać wyrazu twarzom bohaterów, przez co wszyscy, w najbardziej nawet dramatycznych momentach mówią, poruszając tylko drętwo paszczkami - jak krewni Frankensteina. Jako się rzekło, pyszne za to są animacje ruchu i wspaniałe widoki. Zapiera też dech uroda architektury, którą można podziwiać z wielu perspektyw i miejsc. Pałac jest może trochę pustawy - można by w końcu oczekiwać, że poza



strażnikami pałętają się w nim jacyś interesanci czy petenci - ale pamiętajmy, że życie na wyspie było spokojne i tak mniej więcej podniecające, jak porcja grysiku w przedszkolu. Dopiero Tobie będzie dane poznać intrygi, rozplątać nici spisków, rozwikłać skomplikowane zagadki i brać udział w karkołomnych wyprawach. Powodzenia...

EL GENERAL MAGNIFICO



Producent:

Cryo

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6422766

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena: 70

Virtualne mordobicie



Mortal Kombat 3 zdążył się zestarzeć, zwapnieć i zupełnie zeszywnieć, co akurat dobrze się składa, bo jego największy przeciwnik, osławiony, walczący w odmiennym środowisku graficznym Virtua Fighter, również ma już swoje lata i nie tak chętnie otwiera zaropiałe oko ze starczego snu. Okazuje się jednak, że Sega trzymała asa w rękawie i od jakiegoś czasu trenowała nowego zawodnika. We wrześniu ubiegłego roku sprawdzaliśmy napięte jak postronki nerwy wzrokowe i transfer między połączeniami synaptycznymi, serwując sobie Virtua Fighter, w oczekiwaniu na jego następcę. I oto nareszcie przyszedł czas na VF juniora. Czy jego umiejętności starczą na długo w towarzystwie nieco odmiennego, ale bardzo silnego Dark Riffa, a może lepiej zasiąść do kosmicznego Time Warriors z klubu Silmaris?

Virtua Fighter 2 wkroczył na ring, by położyć przeciwników na łopatki, a przy okazji wykopać nasze mózgi wysoko w górę.

Wzmocniony dwoma świeżutkimi fighterami miał się stać nowym bożyszczem dla spragnionych męskiego sportu komputerowidzów. Optymalizacja pod MMX, poprawione detale aren i tła, a przede wszystkim nowa paleta technik (w sumie 2000 ciosów, w tym 500 nowych) to hasła, którymi oczarowali nas specjaliści z Segi. Z niecierpliwością walczyłem z instalatorem, by po chwili sycić oczy wirtualnym wojownikiem. Uruchomiłem grę, wybrałem Pai Chan, Arcade Mode i

do dzieła. Grało się bardzo miło, nawet świetnie; był to po prostu stary pocziwy Virtua.

Zaraz, zaraz, chyba nie o to chodziło... Zdaje się, że to największy zarzut, który z przerażającą jasnością zaświtał mi w głowie. Giera jest rajcowna jak zawsze, daje moc wrażeń, których doświadczyć tylko w bezpośrednim starciu z VF, jednak spodziewałem się przecież czegoś innego, może po prostu czegoś więcej...

Zgadza się, mamy dwóch nowych zawodników. Mogę nawet z pełną odpowiedzialnością powiedzieć, że świetnych (szczególnie Shun-Di, walczący stylem „pijanego człowieka”), jednak w zasadzie niewiele ponad to dostaliśmy. Ba! Tak jak poprzednio mamy pełno smaczków w postaci błędów - przekłamań w grafice. Najzabawniejsza jest „ziemia” poza areną. Poprzednio jakoś wyglądała, teraz - nie wiem dlaczego - ma charakter szklanej płyty (zwróćcie uwagę, gdy kamera rotuje, a zawodnik wypadnie z ringu). Robi to bardzo niemiłe wrażenie i mimo że nie jest to wielka rzecz, jednak nieco razi. Szkoda również, że giera nie współpracuje z żadnym akceleratorem graficznym (taka możliwość pojawi się dopiero za trzy, cztery miesiące).

Mówiąc krótko: gdyby Sega reklamowała swoje dzieło jako poprawioną jedynkę, byłoby O.K., jeżeli jdnak słyszę: Virtua Fighter 2, to chcę niemal czegoś zupełnie nowego, a przynajmniej odmiennego.

Wszystko co powiedziałem, nie oznacza wcale, że Virtua Fighter to kawał gniota, niewartego waszego zainteresowania; wcale nie! Mamy tu pokaźny pakiet nowych „bajerów”, które dla smakosza VF będą nie lada gratką. Shun Di - nowa postać, walczy niezwykle widowiskowym stylem Hakkyoku-ken i Hissou-ken (widowiskowość wynika przede wszystkim z tego, że Shun Di jest kompletnie pijany). To co robi na arenie ten „stary człowiek”, to prawdziwa poezja. Niezwykle finezyjne i szalenie skuteczne techniki uczyniły z dziadka mojego

faworyta. Najzabawniejsze, że dziadunio dzierży w łapie pękata butelczynę, z której sobie od czasu do czasu pociąga... Drugi fighter: Lion Rafaele to wykpany Leonardo di Caprio (walczy dość nietypową mieszanką kick-boxingu i chińskiego stylu kung-fu: „styl modliszki”).

Musicie wiedzieć, że na kompaktce znajduje się mnóstwo bardzo ładnych screenów, takie foto-story każdej z postaci. Niektóre dzieła w wysokiej rozdzielczości nadają się bez mała na plakat na ścianę, a już na pewno jako tapeta w Windowsie. Męskiej części Czytelników polecam szczególnie fotki Sary Bryant... W trakcie gry zobaczycie, że każdy z zawodników został trochę zmieniony (np. Pai nie ma czapeczki, lecz opaskę, która, gdy Pai dostanie w buzię, spada jej z włosów). Nasi bohaterowie są również bardziej rozmowni, na pewno rozmieszą Was niektórymi tekstami. Oczywiście nie zabrakło opcji multiplayer, możemy zagrać razem na jednym komputerze, połączymy się modemem, zderzymy w sieci i w Internecie. Obok opcji turniejowej podobała mi się możliwość wyboru sześciu zawodników (3 na 3) i rozegrania takiego właśnie miniturnieju.

W specjalnym oknie Ranking Mode odnajdziecie podstawowe informacje o każdym zawodniku, m.in. jakie ma zainteresowania! Obok „legitymacyjnego zdjęcia” umieszczono takie dane jak: dzień urodzin, narodowość, hobby itd. Przypuszczam, że dla fanów VF szczególnie cenną innowacją będzie możliwość zapisania sobie własnego p o j e d y n k u . Wystarczy pukać w kilka

klawiszy, by Wasz pojedynek znalazł się w niewielkim, gustownym pliczku. Warto chyba wspomnieć, że na dysku znajduje się potężna





Imię/pseudonim fighter: Akira
kraj: Japonia
data ur. 1968.9.23
praca/zajęcie: nauczyciel Kung-fu
grupa krwi: O
hobby: Kung-fu



Imię/pseudonim fighter: Kage
kraj: Japonia
data ur. 1971.6.6
praca/zajęcie: Ninja
grupa krwi: B
hobby: Mahjong



Imię/pseudonim fighter: Sarah
kraj: USA
data ur. 1973.7.4
praca/zajęcie: studentka College «u»
grupa krwi: AB
hobby: skoki do wody, jazda na nartach



Imię/pseudonim fighter: Lau
kraj: Chiny
data ur. 1940.10.2
praca/zajęcie: kucharz
grupa krwi: B
hobby: chińska poezja



Imię/pseudonim fighter: Jacky
kraj: USA
data ur. 1970.8.28
praca/zajęcie: kierowca Indy Car
grupa krwi: A
hobby: Trening



Imię/pseudonim fighter: Lion
kraj: Francja
data ur. 1979.12.24
praca/zajęcie: student High School
grupa krwi: AB
hobby: skateboarding (deskorolka)



Imię/pseudonim fighter: Shun
kraj: Chiny
data ur. 1912.1.2
praca/zajęcie: zielarz
grupa krwi: O
hobby: „degustacja alkoholu”



Imię/pseudonim fighter: Jeffry
kraj: Australia
data ur. 1957.2.20
praca/zajęcie: rybak
grupa krwi: A
hobby: muzyka Reggae



Imię/pseudonim fighter: Pal
kraj: Hong Kong
data ur. 1975.5.17
praca/zajęcie: aktorka filmowa
grupa krwi: O
hobby: taniec



Imię/pseudonim fighter: Wolf
kraj: Kanada
data ur. 1966.2.8
praca/zajęcie: Wrestler
grupa krwi: O
hobby: Karaoke



dawka wymiatających nagrań, których dokonano podczas walk najlepszego japońskiego mistrza Virtua Fighter, niepokonanego bodajże od dwóch lat gościa imieniem Bunbunmaru.

Mamy więc okazję ponownie zasiąść do VF w nieco odmiennym wystroju, z nowymi klientami do maglowania. Jest to kawał zdrowego mordobicia, z odrobiną finezji, którą udało się w moim przekonaniu uchwycić wyłącznie w VF. Mimo wszystko, czuję pewien niedosyt, a także żal, że gra naprawdę odłotowo wygląda dopiero na P-200 MMX, na razie bowiem niewielu graczy dysponuje takim sprzętem...

CZARNY IWAN



Producent:

SEGA

Dystrybutor:

Bobmark

tel. (022) 380502

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena: Ⓢ

Rządy bohaterów.

Proście, a będzie Wam dane - tak napisano w Biblii. I słowo stało się ciałem! (znów biblijny cytat). Modły dziesiątków (jeśli nie setek) tysięcy graczy zostały w końcu wysłuchane i firma SSG po długim oczekiwaniu wypuściła w końcu trzecią część swej arcysławnej gry Warlords. Nosi ona podtytuł: Reign of Heroes. Mam do tej gry ogromny sentyment - i to z wielu przyczyn. Pamiętam samotne solowe partie w Warlords I (gdzieś w okolicy 1990 roku), gdy siedziałem przed komputerem przez niekiedy po 20 godzin non-stop (!), obiecując sobie, że jeszcze tylko ta jedna tura i kończę zabawę. Pamiętam też dwudniową imprezę, w czasie której graliśmy w Warlords 2 (gdy dany gracz dokonywał posunięć, reszta - jak by tu powiedzieć - oddawała się innym formom rozrywki; -)). Ech, wspomnienia...

W każdym razie w chwilę po odpaleniu Warlords 3 musiałem otrzeć łzę wzruszenia. Stary, dobry Warlords! Nadal wygląda (prawie) tak samo. Jego autorzy nie dali się zwinąć tendencjom do radykalnego „ulepszania” wszystkiego, co można (nawet tego, co już było dobre) tylko dlatego, że trzeba



która ma własny niepowtarzalny styl, po panel sterujący z dość niewielkimi ikonkami (choć po bliższym przyjrzeniu się odkryjemy parę ciekawych nowych opcji). Kto grał w Warlords 2, ten w ciągu pięciu minut będzie się czuł tu jak w swoim domu.

Grafika naturalnie uległa pewnym retuszom. Po pierwsze zwiększono ilość trybów rozdzielczości. Maksymalnie można ustawić sobie grę w 1024x768 - ale chyba tylko po to, by pokazać ją kolegom. Po pół godzinie grania w takim trybie, roniąc łzy z oczu (gdy się jeździ nosem po ekranie monitora, to oczy mają za swoje), dałem za wygraną i przełączyłem się w tryb 800x600. To było to - jednostki są dużo bardziej czytelne (i większe); można wtedy docenić kunszt grafików i animatorów, a widać, że chłopaki starali się naprawdę mocno. Tła też nie wyglądają najgorzej (ba, są całkiem w porządku). Wyczytałem w instrukcji, że do ich tworzenia wykorzystano specjalnie przetworzone zdjęcia lotnicze rozmaitych terenów - jeśli tak, to rzeczywiście nieźle je przetworzono, bo w życiu bym na to nie wpadł ;-). Ale efekt końcowy jest zupełnie



miły i nie odstaje od tego, czego oczekujemy po grze z końca lat 90-tych. Muzyka i efekty dźwiękowe nie powalają, ale robią tzw. „klimaty” - i o to chodzi. Z innych bajerków należy wspomnieć o intrze i przerywnikach w czasie misji - ale robię to tylko z obowiązku, gdyż te akurat nieco mnie zniechęciły. Facet w „upiornej” gumowej masce, robi (wbrew intencjom twórców) wręcz groteskowe wrażenie, a doskonale widoczne namalowane (!!!) tła, na które nałożono aktorów, również nieco mnie dołują. Ale traktuję to jako „daninę” na rzecz CD (czyżby trzeba było przecież zapełnić kompakt do w miarę sensownej objętości).

Zapewne interesuje Was, co takiego nowego występuje w Warlords 3? No cóż, jest tego troszkę - dużo więcej oddziałów (w sumie 84 typy), w tym wiele zupełnie nowych. Izometryczne ujęcie pola akcji. Rozbudowana możliwość gry w sieci i Internecie (można grać wtedy w trybie symultanicznym - tzn. nie musimy czekać, aż każdy przeciwnik wykona swój ruch - czad!). Znacznie (i rzeczywiście odczuwalnie) poprawiono AI komputera; dzięki temu gra jest dużo trudniejsza do



pokazać graczowi, iż ucieszyć zapracowali na wydane przez niego pieniądze. Nie ma tu też zastosowania ukochany zwrot wszystkich ludzi piszących press-packi i informacje na pudełkach: „full rendered and realtime truecolor stunning graphic with girls & wodotryski, bla bla bla”. I dla mnie jest to duży plus tej gry. Warlords 3 utrzymany jest w starym dobrym klimacie, który może wydać się nieco archaiczny dla młodszych graczy, ale na pewno ucieszy starych fanów - a to przecież dla nich jest robiona ta gra! Od pierwszego rzutu oka wszystko wygląda znajomo - od charakterystycznej grafiki,





wygrania. Rozbudowano moduł dyplomacji i choć nadal jest ona jakby nieco na siłę wciśnięta w grę, to teraz jej zastosowanie w końcu zaczyna mieć rzeczywiście odczuwalne skutki. Zmieniono nieco sposób rozgrywania bitwy, dodając niektórym typom oddziałów dodatkowe właściwości (np. pajęczki w czasie bitwy mogą dodatkowo... zatruchiwać wroga, niektóre oddziały (nagrodzone medalami za poprzednie zwycięstwa) zwiększają swe umiejętności bojowe itp.)

Tu dygresja: brak samodzielnego kontrolowania oddziałów podczas bitwy jest dla mnie istotną i największą wadą Warlords 3. Ja wiem, że w każdej grze są dziesiątki, jeśli nie setki, bitew i gdyby gracz chciał brać w każdej udział, to typowy scenariusz zająłby mu z 3 tygodnie... ale np. rodzimy Clash rozwiązał to dużo lepiej, dając za każdym razem graczowi wybór pomiędzy przejściem dowodzenia lub też zwaleniem tego zaszczytu na komputer. A jak wie każdy strateg - bitwa bitwie nierówna i czasem dochodzi do starcia, z gatunku „być albo nie być” (nie mylić z: bić

albo nie bić), którego wynik będzie mocno rzutował na dalszy przebieg scenariusza. A wtedy aż się prosi, by samodzielnie poprowadzić swe oddziały do boju, bo (z całym szacunkiem dla komputerowej AI) jednak co człowiek, to człowiek. Lecz niestety - w W3 możemy być tylko kibicami... A szkoda.

No dobra, wylałem nieco żółci, możemy kontynuować nasze „what's new?”. Otóż znacznie rozbudowano możliwości bohaterów; są oni teraz naprawdę mocno „zRPGizowani”; awansują na wyższe poziomy doświadczenia (sami możemy rozdysponowywać zdobyte punkty doświadczenia, wedle swej woli, zwiększając tę czy inną cechę bohatera). Mogą też stosować magię oraz w czasie gry mieć swoje indywidualne „questy”, owocujące zwykle wzrostem prestiżu i doświadczenia. Dodano parę nowych struktur na mapie (kopalnie, farmy itp.), no i masę rozmaitych artefaktów. Po zdobyciu zamku dochodzi nam jedna nowa opcja, w momencie gdy ustalimy jak ma w stosunku do niego postąpić zdobywca. W grze (zależy to już od nas - w ogóle możemy sobie w niej zdefiniować tyle rzeczy, że mózg się lasuje) mogą występować najemnicy, którzy dołączają do nas za małą (?) opłatą, kupcy, którzy czasem są gotowi zedrzyć z nas skórę za jakiś artefakt itp.



A co nie uległo zmianie? No cóż, nie zmieniły się tzw. pryncypia. Warlords 3 jest nadal grą turową, osadzoną w realiach fantasy, w której wątek ekonomiczny jest zarysowany jak najbardziej symbolicznie - nic nie wydobywamy, nie zatrudniamy chłopów przy żniwach itp, koncentrując się tylko na militarnych (oraz dyplomatycznych) aspektach rozgrywki, a pieniądze „same się robią” (ach, czemu moje życie nie przypomina tej gry...). Nadal możemy grać w pojedyncze misje a także kampanie.

Podsumowując: Warlords 3 tak naprawdę nie zaskoczył mnie niczym nowym. Jego twórcy przyjęli bowiem inną koncepcję rozwoju gry - zamiast nagłych „rewolucyjnych” zmian, postawili na spokojne, ale odczuwalne przy każdym nowym odcinku rozbudowywanie jej możliwości. Stąd mogę z dużym prawdopodobieństwem wyobrazić sobie wygląd Warlords 4 (a że się takowa gra pojawi, to pewnie jak amen w pacierzu). Wada to czy zaleta? Moim zdaniem to drugie. Warlords 3 to po prostu tradycyjna do bólu strategia, adresowana raczej dla koneserów tego typu gier, choć nie powinna też zrażać do siebie początkujących strategów. Ci mogą potraktować W3 jako wymagającą (ale miłą) nauczycielkę wojennego rzemiosła. Starym fanom zresztą nie muszą zachwalać tej gry - i tak kupią ją w ciemno. Sam to zrobię (nawet mimo, iż brak w niej możliwości samodzielnego dowodzenia oddziałami ;-)).

MAC ABRA

Producent:
SSG/Broderbund
Dystrybutor:
Mirage

tel. (022) 6179321

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4, DirectX 3.0

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

810

Cena: 6

Obco-wanie

Uwaga! Uwaga! Ogłaszam alarm dla planety Ziemia, stopień najwyższego zagrożenia, niezidentyfikowane jednostki Obcych zbliżają się, są już w pobliżu Księżyca, natychmiast zmobilizować Siły Zjednoczonej Ziemi... Tak, tak, nie mylicie się: Obcy znów atakują Ziemię. Nie wiem dlaczego z uporem maniaków próbują po raz kolejny opanować naszą planetę. Jeżeli ich technologie stoją na o wiele wyższym poziomie od naszych, to czego się nas cały czas (i to bez większych efektów) czepiają? Drażni ich niebieski kolor naszej planety, a może zastaniamy im widok na Jowisza? Odpowiedź jest prosta - to producenci gier niestrudzenie drążą ten sam ulubiony temat: uratować Ziemię przed atakiem Obcych. Chociaż nie ma się czemu dziwić, gdyż jest on jak najbardziej aktualny, wystarczy obejrzeć parę odcinków „Archiwum X” czy pójść do kina na „Men in Black” lub „Dzień Niepodległości”.

Przygotujcie się na kolejne starcie z Obcymi (jestem na 100% pewna, że nie decyduję); w końcu ktoś musi stanąć w obronie Ziemi. Właśnie takie zadanie będziecie mieli do wykonania w grze Team 47 GoMan. W roku 2147, planetoida Nemesis pędzi prosto w kierunku Ziemi, na szczęście rozpada się w naszej atmosferze, a jej resztki rozpryskują się po całej powierzchni naszej planety. Zapewne to zdarzenie zostałoby niedługo zapomniane, gdyby nie fakt, iż po 16-stu latach kawałki planetoidy „ożyły”, powodując małą panikę. Ekipy naukowców stwierdziły możliwość rozwinięcia się obcych organizmów w szczątkach bolidu. I tu zaczyna się tragedia. Obcy wcale nie są przyjaźnie nastawieni do otoczenia i będą usiłovali zrobić wszystko, aby zniszczyć naszą planetę. Cały świat zjednoczył swe siły, aby stawić czoła zmasowanemu atakowi Obcych. Organizacja Sił Zjednoczonej Ziemi robi wszystko, aby uniemożliwić potworom niszczenie kolejnych miast. Domyślacie się zapewne,



że należycie do organizacji i najlepiej jak potraficie będziecie próbowali zapobiec zagładzie ludzkości.

Team 47 GoMan wita nas porządnym, animowanym intrem, które jednak bardzo powierzchownie objaśnia fabułę gry; raczej trzeba się domyślić, o co będzie chodzić. Cała gra ogranicza się jedynie do spełniania kolejnych misji, w których ciągle powtarza się ten sam schemat: obronić miasto X przed atakiem wroga Y. Często są to jednak nie całe miasta, ale konkretne obiekty, które musimy chronić przed zniszczeniem przez nieprzyjaciela. Okazuje się, że potwory są niebylejakimi „turystami” i mają wyszukany gust, gdyż celem ich ataków są jedne z ciekawszych miast naszej planety. Przyjdzie nam walczyć o Tokio, San Francisco, Nowy York. Przed rozpoczęciem misji (mamy 18 misji w całej grze) wybieramy osobę, którą będziemy bohatercko toczyć zmagania. Do wyboru mamy pięciu osobników różnej płci i o różnych parametrach fizycznych, ale to nie ma zasadniczo wpływu na dalszą grę. Ważniejszy jest wybór sprzętu, jakim będziemy się bronić. Każda z osób ma swojego robota, który jest odpowiednio uzbrojony i oczywiście opancerzony. W czasie walki kierujemy robotem z jego wnętrza (tak jak to zrobiła Sigourney Weaver w finale „Obcego”), ale możemy zmienić punkt widzenia i uzyskać widok zza „pleców” naszego pomocnika ze stali

tytanowej (jak w MDK); wygodniejszy jest drugi sposób. Radzę na początku wybrać mniejszego robota, który jest szybszy i zwinniejszy, wbrew pozorom te większe wcale nie są bardziej odporne na ataki. Początkujący mogą wybrać misję treningową, w trakcie której poćwiczą klawiszologię i w ogóle załapią, o co chodzi. Z początku kierowanie robotem może sprawić wiele trudności, ale po kilku treningach można już ujarzmić naszego „rumaka” i zamieniać w pył wszystko, co stanie na naszej drodze. Tym bardziej, że broń w jaką wyposażone są roboty jest naprawdę efektowna i bardzo skuteczna. Niekiedy dwa strzały potrafią zmienić potwora w mokłą plamę. Każdemu rodzajowi broni przyporządkowany jest inny klawisz, tak więc wystarczy, że wybierzemy odpowiedni z nich, wycelujemy i możemy cieszyć się z sukcesu. Chociaż, to nie jest takie proste. Najtrudniej jest trafić do celu, gdyż jest on niezwykle ruchliwy. Jednak i z tym można sobie poradzić, ponieważ, nasz robot może wznieść się nieco do góry, a wtedy jest w stanie osiągnąć niebywałą prędkość. Ten manewr kosztuje nas trochę energii, ale radzę często z niego korzystać, gdyż obcy do wolno poruszających się raczej nie należą i często potrafią zniknąć nam z pola widzenia.

Gdy już przejdziemy do właściwej gry, zostajemy przeniesieni do zagrożonego miasta i rozpoczynamy misję. Wokół nas będzie latać mnóstwo dziwnych pocisków i różnych rakiet nie wiadomo skąd wystrzeliwanych; na początku próbowałam zlokalizować ich źródło, ale nic takiego nie znalazłam. Nie przerażajcie się ilością tych latających wokół Was śmieci, gdyż nie robią one większej krzywdy, czasami tylko





spowodują, że zrobicie piękne, potrójne salto w powietrzu. Rzeczywistym zagrożeniem jest Wasz główny cel, czyli Obcy. Nie pomyliłam się, stosując tu liczbę pojedynczą, gdyż nie spotkacie się tu z hordą nieprzyjaciół czyhających na Wasze życie. Cała zabawa polega na tropieniu jednego potwora, który uciekając przed Wami, równa z ziemią kolejne obiekty miasta. Gdy go zlikwidujecie, pojawia się następny, tym razem większy i bardziej odporny na Waszą broń. Misja kończy się sukcesem, gdy zlikwidujecie trzeciego potwora, który jest największy i najsilniejszy.

Każda kolejna misja wygląda dokładnie tak samo, zmienia się tylko otoczenie i potwory, które trzeba zniszczyć. Tu muszę przyznać, że kolejni Obcy mają dość ciekawy i zarazem przerażający wygląd. Chociaż te elementy wprowadzają trochę dynamizmu do gry to i tak nie poprawia to ogólnego wrażenia, które nie jest najlepsze. Trójwymiarowa grafika jest na dość dobrym poziomie, ale całe otoczenie miasta zostało przedstawione w sposób tchnący nudą; widok jest bardzo monotony. Wszystkie budynki wyglądają prawie identycznie, różnią się od siebie tylko wielkością. Jedyne te obiekty, których mamy bronić, można łatwo odróżnić od całej reszty. Na szczęście urozmaicenie miejsc, do których zostajemy kolejno przenoszani, jest wystarczające i powoduje, że człowiek nie zasypia - przynajmniej nie tak od razu... Kolejnym minusem gry jest fakt iż robot, którym kierujemy, porusza się tak, jakby w ogóle nie miał ochoty na łażenie i strzelanie do Obcych, tylko najchętniej przeniósłby się na łono natury, gdzie spokojnie mogłaby go zeżreć rdza. Kierowanie nim jest bardzo niewygodne, ponieważ próba najmniejszej zmiany kierunku może spowodować obrót o 180 stopni, a w przypadku gdy akurat celujemy w Obcego nie jest to przyjemne uczucie.



Jakby jeszcze tego było mało, to gra ma iście kosmiczne wymagania. Odpaliłam ją na Pentium 166 MMX z 32MB Ramu i co? Pewna siebie, w opcjach ustawiłam ilość szczegółów na najwyższy poziom i potem musiałam łykać tabletki na uspokojenie. Gra ślimaczyła się niemiłosiernie; prawdę powiedziawszy nie dało się wtedy grać. Autorzy powinni jeszcze sporo popracować nad kodem gry, ponieważ nie każdy dysponuje kasą umożliwiającą zakup Pentium II 266 Mhz... Potencjalnych graczy mogą jednak pocieszyć, że nie zauważyłam specjalnej różnicy, gdy zmniejszyłam ilość szczegółów z highest na low. Tzn. gra „toczy się” odczuwalnie szybciej, a pogorszenie grafiki nie jest nazbyt odczuwalne. Niestety nadeszły takie czasy, gdzie posiadanie akceleratora 3D staje się koniecznością. Gra zupełnie normalnie działała na sprzęcie, który był w takie cudo wyposażony.

Pewnym udogodnieniem jest fakt, że Team 47 GoMan sam wykrywa możliwości naszego sprzętu i ustawia opcje automatycznie. Oczywiście możemy również sami je zmienić wedle własnych potrzeb.

Gdyby nie wszechobecna monotonia gra mogłaby być całkiem niezła, a tak nie wyrasta ponad przeciętność. Ratuja ją jedynie występujące przed każdą misją, animowane scenki, które przedstawiają nasze kolejne zadanie (niestety trwają tylko po parę sekund; zresztą kto kupuje grę dla samych animek?). Mimo tych wad Team 47 GoMan może się jednak spodobać miłośnikom tego typu „rozwałek”. Moim zdaniem, nie jest to żadna rewelacja, ale też nie jest zupełną porażką i warto choć na chwilę poświęcić tej grze trochę uwagi.

AGNIESZKA

Producent:

47-TEK, Inc.

Dystrybutor:

47-TEK, Inc.

tel. (001) 415 561 0700

Minimalna konfiguracja:

Pentium 60, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena: Ⓢ

Steel Panther żyje

Jestem ogromnym fanem tej gry (tzn. jej pierwszej części). To dla mnie gra pięciolecia, mimo iż widziałem już strategię lepsze graficznie i posiadające lepszą AI. Ale SP to wielka miłość od pierwszego wejrzenia. Gram w nią od dobrych dwóch lat przynajmniej 2-3 razy w tygodniu. Rzecz jasna po takim czasie wszystkie misje i kampanie zna się praktycznie na pamięć. Można tworzyć własne misje... ale to już nie to. Na szczęście SSI nie zapomniało o fanach pierwszej generacji stalowych kotów i regularnie zasila nas kolejnymi kompaktami z dodatkowymi misjami i kampaniami. Mam dziś przyjemność przedstawić pierwszy z nich. Zawiera 35 misji, 3 kampanie i patch, upgradeujący SP do wersji 1.2.

Niestety autorzy nie dodali żadnych nowych broni do (i tak obszernej) bazy danych - to jedyna wada tego dysku. Troszkę szkoda, bo przydałoby się, by urozmaicić rozgrywkę. Lecz nie narzekajmy. Wszystko inne to już tylko miód na serce dla miłośników SP. Brytyjska 8 armia vs Afrika Korps, Operacja Barbarossa oraz słynny rajd Pattona przez Francję zapewniają tygodnie

emocji. A do tego 35 misji, dziejących się tak w Europie jak i na Pacyfiku. Prywatnie polecam z nich: End of GrossDeutschland (spróbujcie ją wygrać Niemcami!) oraz Ambush at Malinava, a dla miłośników rzezi alianckich czołgów: Wittman. Zresztą nie ma tu misji słabych czy niedopracowanych, każda z nich to strzał w (z czołgowego działa) w środek tarczy.

Instalacja nie jest problemem. Misje i kampanie są dołączane do starych (w menu nowe misje oddzielone są od starych pojedynczym pustym slotem); a do dysku dołączona jest polska instrukcja. Nic, tylko brać i grać!

MAC ABRA

Ps. Weźcie poprawkę (przy ocenie) na to, że jestem WIELKIM fanem SP. A na pudełku znajdziecie też misję „Nowy Yarg, Poland”.

Producent:

SSI

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



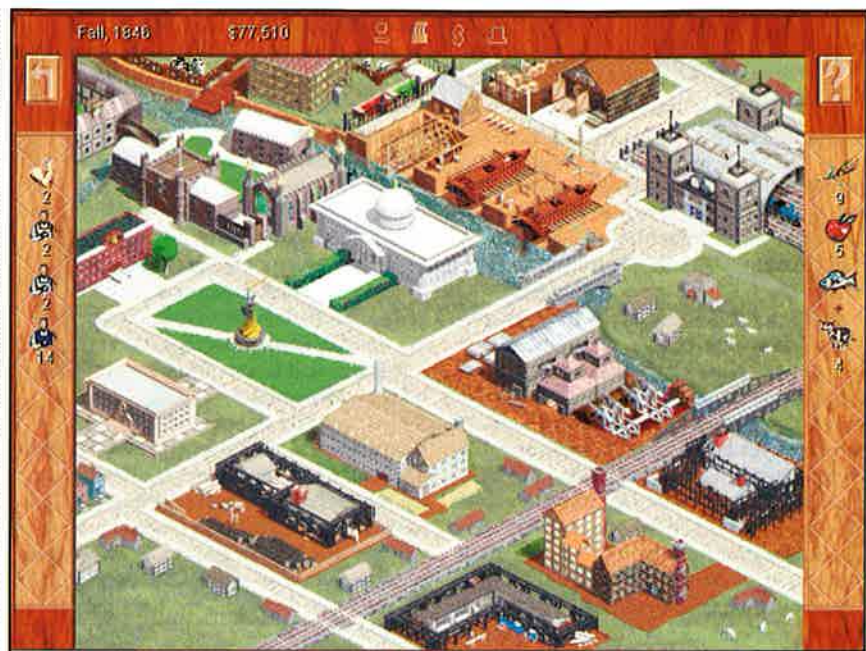
Cena: Ⓢ

Marzenia o Imperium

Ale się porobiło... Mac Abra kwiczy, przygnieciony Warlords III i 7th Legion, że się nie wyrobi, więc wiedziony uczuciem sympatii (oraz pewną sugestią Naczelnego, z gatunku tych, których się nie odrzuca) postanowiłem złamać jego monopol na recenzowanie skomplikowanych gier strategiczno-ekonomicznych. A trafił nie najgorzej, bo udało mi się wynegocjować pudełko z grą Imperialism, skądinąd dobrze znanej wszystkim strategom i miłośnikom firmy SSI.

Imperialism wywodzi się z tej odmiany gier strategiczno-ekonomicznych, w których zmuszeni jesteśmy prowadzić swój naród ku szczęśliwie przyszłości, startując niemal od zera, a na naszej głowie spoczywa troska o militarny i ekonomiczny rozwój naszego państwa. Przy czym jednak określenia „startując od zera” nie należy traktować aż tak dosłownie. Akcja gry rozpoczyna się na początku XIX wieku, w czasach gdy ludzkość ma jednak już za sobą rewolucję przemysłową i masę wynalazków na swoim koncie. Powiedzmy, że jest to raczej coś a'la Colonization i wszystko jest jasne.

Gra oferuje nam tak w pełni fikcyjne scenariusze, rozgrywane na losowo generowanej mapie, jak też (co jest miłą niespodzianką) scenariusze historyczne, rozgrywane w Europie, z udziałem ówczesnych państw. Moim zdaniem ta opcja znacznie uatrakcyjniła rozgrywkę, choćby z tej przyczyny, że historyczne



scenariusze są znacznie trudniejsze od tych fikcyjnych. Szkoda tylko, że jest ich tak niewiele. Dodać należy, że znajdziecie też tam przydatne scenariusze „tutorial”.

Zacznijmy od reliów geopolitycznych. Istniejące tam państwa dzielą się na dwie kategorie: Duże Państwa (Great Power), z którymi należy się bardzo liczyć, i które będą naszymi oponentami, oraz Mniejsze Państwa (Minor Nations). Te to takie mięso armatnie; ale nie lekceważcie ich, ponieważ sojusze i handel nawet z małymi kraikami daje nam wiele korzyści (zapytajcie Anglików - oni wiedzą, jak należy wykorzystywać małych dla dobra Imperium). Zaczynając misję masz już

skolonizowany spory spłachetek kontynentu, zatem możemy od razu przystąpić do dzieła.

Pierwszą rzeczą, jakiej należy dokonać, to spenetrowanie naszych posiadłości za pomocą „prospektorów”, czyli ludzików, którzy przeryją wzgórza i góry w poszukiwaniu surowców mineralnych. Mając zlokalizowane złoża, wysyłamy do akcji górników. Naturalnie w tym czasie dbamy też o papu, umieszczając ranczerów i farmerów w odpowiednich sektorach mapy (oprócz jedzenia warto też dbać o owieczki i bawelnę). Drwale zajmują się niszczeniem przyrody, dostarczając cennego drewna. Inżynierowie łączą nasze posiadłości liniami kolejowymi, tudzież stawiają porty i forty (coraz większe) itp. Ale to najbardziej trywialna część rozgrywki. Bo co nam po surowcach, jeśli nie wiadomo, gdzie i po co je przetwarzać? Warto więc zająć się ekonomią. Możemy rozpocząć przetwarzanie surowców na półprodukty, a z tych produkować rozmaite dobra. Tu trzeba działać z głową. Po pierwsze ważne jest jakimi surowcami (i w jakiej ilości) dysponujemy, po drugie nigdy nie ma za dużo siły roboczej. Stąd czasem lepiej jest zaniedbać jakąś gałąź przemysłu kosztem innej (w rozsądnych proporcjach, bo tu wszystko tworzy obieg zamknięty), by dzięki temu np. zwiększyć moce produkcyjne jakiejś fabryki (możemy je stopniowo rozbudowywać). Tamże budujemy flotę (na początek handlową), kształcimy robotników i kupców, tworzymy swą armię itd. Dużą pomocą będzie tu specjalna wkładka z

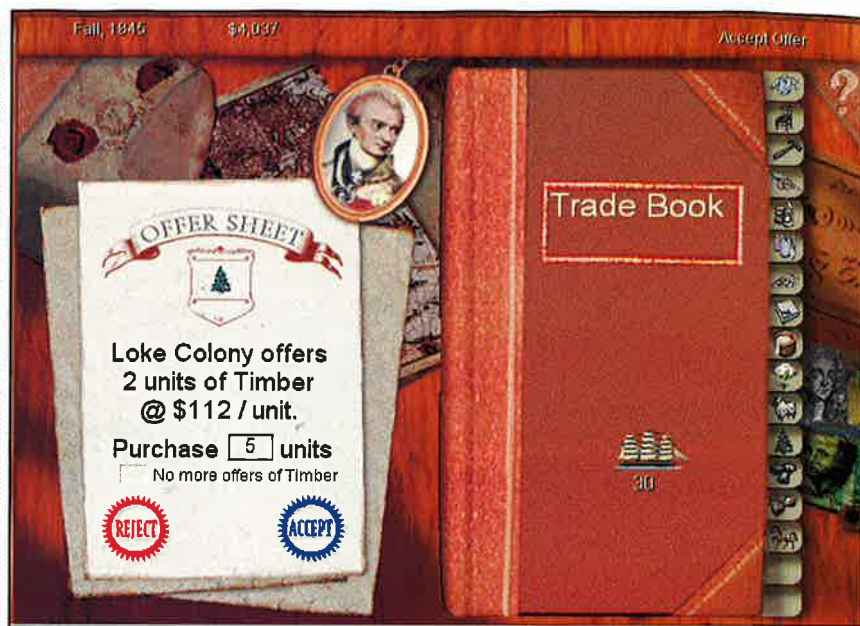


Po prawej:
Tak powstawały
Imperia...

diagramami, pokazująca wszystkie powiązania. Ale jeśli ktoś grał np. w Settlers 2, to szybko da sobie radę.

Kolejną pułapką, czyhającą na gracza, jest transport wewnętrzny. To, że dysponujemy jakimiś surowcami, nie znaczy, że możemy z nich od razu skorzystać - należy je przecież dostarczać do hut, tartaków, fabryk. Stąd gęsta sieć sensownych poprowadzonych linii kolejowych oraz dbanie o należyte doinwestowanie tej dziedziny gospodarki jest niezbędnym warunkiem dla naszego rozwoju. Na szczęście autorzy gry zlitowali się nad graczami i nie zmusili ich do jeszcze większych wygibasów, tzn. nie musimy samodzielnie dbać o tworzenie najrozmaitszych wynalazków. W Imperialism rozwiązano to w inny sposób - co jakiś czas jesteśmy informowani o kolejnym odkryciu i - jeśli chcemy - możemy to kupić (a warto!).

Mając jako tako uporządkowaną sytuację wewnętrzną, warto zająć się tym, co dzieje się poza naszymi granicami. Cóż, zaczniemy od dyplomacji, ta umożliwi nam wymianę handlową (włącznie z prowadzeniem wojen gospodarczych - od kilkustopniowego subsydiowania handlu (oraz gospodarek innych nacji) aż po bojkot danych surowców czy państw). Handel pozornie traktowany jest raczej drugoplanowo, lecz po mnóstwie tur



Po lewej: Pan powiedz - ile ja mogę na tym stracić?

Gdy zaś wszelkie negocjacje zawiodą - do akcji ruszają panowie w mundurach. Znowu przydaje się wtedy rozbudowany transport. Wojsk mamy dużo: jest z 10 typów jednostek, przy czym gra dzieli się jakby na 3 okresy, w czasie których oddziały ulegają znacznym modyfikacjom. Zatem o ile w pierwszej części wysłamy do akcji pospolite ruszenie, grenadierów, kirasjerów i prymitywną artylerię, to pod koniec możemy już zabawić się czołgami, karabinami maszynowymi, ciężką artylerią czy choćby...

sabotażystami. Flota wojenna liczy w sumie 8 rodzajów okrętów. Miło zaskakuje rozwiązanie przyjęte podczas prowadzenia bitew - z Imperialism robi się nam nagle coś w stylu Age of Rifles, naturalnie z odpowiednio uproszczonymi zasadami, ale i tak jest to niezły kawałek rasowej

zbyt schematycznie animowane. Podobnie jest z kolejnymi „pod-ekranami” (technologia, dyplomacja etc). Muzyka powinna się podobać, gdyż jest bardzo nastrojowa - ale na dłuższą metę zaczyna robić się męcząca, ponieważ w kółko leci ten sam ładny temat, ożywiany przez raczej okazjonalnie występujące dżingle. Efekty dźwiękowe potraktowano jako element drugiego planu. Wprawdzie każda budowla czy jednostka, na którą klikniemy, jakoś zareaguje - ale wszystko jest jakieś takie „letnie”, jak cola zdjęta z półki w nieklimatyzowanym sklepie.

Natomiast pozytywnie zaskakuje inteligencja komputera (bydlę jest naprawdę zmyślne!) oraz ogólna grywalność. Imperialism ma bowiem zdolność do... hipnotyzowania gracza. Tury sobie leniwie płyną, latka upływają, siadłem do gry w pracy około 11.00, a gdy zobaczyłem, że wokół mnie jest dziwnie pusto, to okazało się, że już jest... 17.30, podczas gdy wydawało mi się, że gram z godzinę - albo dwie. O w mordę. A i weekend minął mi przy tej grze podejrzanie szybko. Wprawdzie jeden z redaktorów stwierdził, że w niej „nie ma serca”, ale moim zdaniem był zbyt surowy. Na jesienne chłody i wieczory Imperialism jest jak znalazł.

UGLY JOE



okazuje się, że odpowiednio prowadzony handel z danym państwem wywiera spory wpływ na jego (i naszą) politykę zagraniczną...

Założenie swoich ambasad w sąsiednich krajach otwiera drogę do rozmaitych negocjacji - paktów, sojuszy, aż po włączenie danego państwa w swoje imperium lub wypowiedzenie wojny. Ogólnie moduł dyplomacji zrobiony jest z rozmachem i rzeczywiście za jego pomocą możemy znacząco kształtować rozwój akcji, czego nie da się powiedzieć o większości znanych mi gier.

strategii rozgrywanej w turach, a co więcej - naprawdę ładnie zrealizowany (to chyba najładniejszy pod wzg. grafiki fragment gry).

Skoro już mówimy o realizacji... Imperialism stworzony jest w nieco staromodnym, ale starannym stylu. Dwa wymiary, żadnych renderingów, kwestii wygłaszanych przez lektorów, cut-scenek itp. Obsługa jest w porządku, wszystko jest oczywiste i nie musimy zbytnio się naklikać, by uzyskać to, co chcemy. Główna mapa wygląda całkiem, całkiem, symbole postaci również, choć są nieco

Producent:
SSI

Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4

Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 740



Obcy: kolejne starcie

Na początku był Laser Squad. Potem nadszedł Nieznany Wróg w UFO, przemknęły gdzieś Kosmiczny Wrak i Kosmiczna Krucjata. Pojawia się jednak nowe zagrożenie - Incubation: Time is Running Out...

Na planecie Scayra skolonizowanej przez Chromian (jest to bowiem powrót do świata gier Battle Isle) na skutek awarii generatory potężnego pola siłowego otaczającego kolonistów przestają działać. Nie jest to groźne, bo Scay'Ger-anie (autochtoni) nie są wrogo nastawieni. Jednak zwykły ludzki wirus doprowadza do mutacji, która zmienia pokojowych obcych w krwiożercze bestie. Gdy na dodatek okazuje się, że nie ma na niego antidotum zaczyna się piekło pośpiesznej ewakuacji (dla zwykłych mieszkańców) oraz walka o utrzymanie kluczowych pozycji (dla przybyłych na pomoc Marines)...

Klimat gry utrzymano (z bardzo dobrym zresztą skutkiem) w stylu drugiej części Obcych. Przez pierwsze kilka misji (a w sumie jest ich ponad 30) dokonujemy kompletnej eksterminacji wroga. Z czasem pojawia się ich jednak coraz więcej. Broń zaczyna jarzyć się na czerwono... Rosną stopy pustych łusek... Pojawia się jakiś nowy mutant...

Zaczyna się pośpieszne stawianie min. Latają pociski. Wybuchają rakietki. Wrze walka wręcz. Ktoś wpada w panikę...

Podobnie jak w Space Hulku, najważniejszy staje się główny cel misji, bo każda chwila zwłoki kończy się zwłokami Marines. Nie sposób powstrzymać ciągle napływających



z paru stron Obcych. A trzeba jeszcze się przez nich przedrzeć do przełącznika, wyjścia, więzienia. Czacha dym! Na szczęście można zgrać w dowolnym momencie stan gry, a na najniższym poziomie skorzystać nawet z opcji Undo.

Rozgrywce towarzyszy prawie perfekcyjne wykonanie i dobre założenia „systemowe”. Pierwsza rzuca się w oczy grafika. Całkowity O D L O T. Pełne 3D w wysokiej rozdzielczości i 65 tysiącach kolorów. Dynamiczna praca kamery - można dostać dreszczy, gdy z perspektywy potwora rusza się korytarzami w stronę Naszego Marines albo gdy lecą w jego (czyli naszą) stronę pociski. Gra obsługuje 3Dfx-a, jednak nawet bez niego jest na co popatrzeć i a całość chodzi bardzo szybko. Posiadacze minimalnej konfiguracji mogą przełączyć samą animację w niższą rozdzielczość (po ustaniu ruchu obraz wraca w Hi-Res). Ruchy postaci także wyglądają w miarę naturalnie. W miarę, bo walka, ze względu na podział na tury, nie jest jednoczesna i jak atakują nas, to wraz jednostki jakby tego nie zauważały, co zbyt naturalne nie jest. Drugim przejawem niedopracowania są pociski, które czasami przelatują przez rogi przeszkód terenowych. Postacie trzymają broń w rozmaity sposób i to co przy jednej wygląda OK, przy innej troszeczkę razi. Obie „wady” nie mają jednak wpływu na akcję, bo pierwsza jest konsekwencją przyjętego trybu rozgrywki i raczej nie do uniknięcia, a drugiej dokładnie wiadomo kiedy się spodziewać, dzięki czemu nigdy nie jest zaskoczeniem i nie przesądza o wyniku konfrontacji

Do grafiki dochodzi jeszcze cała oprawa dźwiękowa - (od)głosy żołnierzy, Obcych i bardzo, bardzo niepokojąca muzyka (zapisana w formacie Audio-CD, dzięki czemu nie trzeba drogich kart, by się nią rozkoszować i można jej słuchać poza grą). Od razy wylatują z głowy myśli o niedzielным pikniku. Tu się czuje walkę o przeżycie najbliższych sekund!

Rozgrzywka bazuje na punktach ruchu. Marines możemy ruszać w dowolnej kolejności, gdy jednak przejdziemy do następnego, nie wykorzystane punkty ruchu są stracone (chyba, że nie zużyliśmy żadnego). Nie „podpakowany” sterydami czy wszczepami, Marines ma ich tylko trzy, jednak większość akcji kosztuje jeden punkt, za wyjątkiem ustawienia żołnierza na Aktywnej Obronie, która wymaga co najmniej dwóch punktów (może wtedy strzelać dowolną ilość razy w czasie tury wroga - jeden strzał obrońcy przypada na jedną akcję atakującego) - oraz obrotu, który jest darmowy. Postacie zawsze chodzą przodem, ale można po zakończeniu ruchu Komandosa obrócić. Nie można kucać, skakać, czołgać się ani wspinać - plansze są jednak tak zaprojektowane, że nie ma to znaczenia, a kucanie przy wybuchu rakietki czy ataku kłami, też niewiele pomaga. Marines może za to latać, gdy ma plecak raketowy, co przydaje się do szybkiego wychodzenia na tyły wroga, zdobywania zapasów, rekonesansu czy ewentualnie gwałtownej śmierci. Między większością misji można uzupełnić ekwipunek i ewentualnie zwerbować nowego marines. Podstawą



U góry:
Twój szef w battle
suitcie.

rozliczeń za nowe cacka są punkty zaopatrzenia, które można zdobyć podczas misji przez szperanie w walających się czasami skrzyniach. Dodatkowo jednak (bardzo miła nowość) marines musi się wykazać odpowiednim zaawansowaniem w umiejętnościach wymaganych przez dany gadżet. Umiejętności jest dokładnie sześć i obejmują broń (osobno lekką i ciężką), medycynę, technikę, poruszanie się i dowodzenie. Ich poziom jest ściśle powiązany z punktami doświadczenia przyznawanymi za przeżycie misji i (prawie) każdego zabitego wroga - dziesięć takich punktów zmienia się w jeden punkt umiejętności, o który można zwiększyć dowolną z nich. Do zwiększania umiejętności służą też promocje - dostaje się je jednak do rozdysponowania zdecydowanie rzadziej, a poza tym jednej postaci nie można promować więcej niż trzy razy. Ze wzrostem punktów doświadczenia wzrasta też ilość punktów życia, co zwiększa szanse na polu walki, ale i tak dobrej zbroi nie zastąpi. Tak więc chyba po raz pierwszy wprowadzono tak dużo elementów klasycznego RPG, bo chociaż doświadczenie było już w pierwszym UFO, to jednak nie miało się aż takiego wpływu na rozwój poszczególnych żołnierzy, nic nie wymuszało podziału na obsługujących broń ciężką i lekką itp.

Kampania nie jest jednak jedyną formą rozrywki oferowanej przez Incubation. Korzystając bowiem z opcji gry sieciowej, można przetestować swoje umiejętności na żywych przeciwnikach. Przy czym nie jest się ograniczonym tylko do sieci lokalnej - gra umożliwia „zabawę” przez kabel równoległy, Internet i PBM, czyli przez pocztę elektroniczną. Jest to raczej rzadko spotykana opcja, a bardzo przydatna przy modemowym połączeniu z siecią, bo wystarczy się łączyć co pewien czas, po skończeniu tury, a nie wisieć cały czas na linii i napychać portfel telekomunikacji. Dodatkowo nie trzeba się martwić o jakość połączenia! Zasady kompletowania oddziału do gry sieciowej są troszeczkę inne, niż przy grze solo. Każdy z uczestników dysponuje limitowaną ilością punktów zaopatrzenia i promocji, a każdy zwerbowany marines 12 punktów umiejętności. Od gracza zależy, czy będzie miał trzech uzbrojonych w najcięższe zbroje i najlepszą broń, czy też dziesięciu uzbrojonych raczej lekko. Każdy otrzymuje własny briefing, co zapobiega bezsensownej masakrze i z okrzykiem na ustach rusza do boju. Przypomina to Necromundę (dla niewtajemniczonych: to taka gra strategiczna, nie na komputer, podobna do sieciowej rozgrywki w Incubation ;-)). Największą zaletą rozgrywki sieciowej w Incubation jest jednak to, że nie jest to



główny tryb gry. Fakt, że jest do wyboru w niej wiele plansz, że jest bardzo pasjonująca i w ogóle super, ale aby w pełni docenić grę, nie trzeba w nią grać. Taki komputerowy Wash&Go - czadowa, wciągająca kampania dla jednego gracza i równie dobre pojedyncze misje w grze sieciowej, a nie gra sieciowa z łaskawie udostępnioną możliwością grania samemu.

U góry:
Obcy też lubią
sobie pochrupać.

Jest to już więc trzecia z rzędu gra Blue Byta, która świetnie wygląda z zewnątrz, jest równie smakowita od środka i wnosi coś nowego (np. zwycięstwem jest ewakuowanie cywili, obsługa nie wymaga studiowania grubych podręczników, a akcja, pomimo podziału na tury, jest bardzo dynamiczna). Stratedzy! Czas ucieka. Przygotujcie się. Nadchodzi Incubation.

ALLOR

Producent:

Bluebyte

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

940

Cena: ©

Listopad 1997

59



Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu.

Jednak wszystko się zmienia...

Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego.

Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.

I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów.

Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawitych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun”, „Tango & Cash”, „Gliniarz z Beverly Hills”, „Gliniarz z Beverly Hills 2”. Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown” oraz „Axel F.”.

JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!



TopWare.

TopWare

Rok 2140 był przełomowy dla
planety Ziemia.

Historia stała się teraźniejszością
i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na
nieuchronnie zbliżającą się
przyszłość i stanąć w szeregach
walczących o dominację nad
światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia
w czasie rzeczywistym
- 50 niesamowitych misji
o umiejętnie dobranym stopniu
trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu
graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub
800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na
pięciu kontynentach na lądzie,
w powietrzu i na wodzie. Całość
świata jest zbliżona do rzeczy-
wistości nie tylko przez zasto-
sowanie realistycznych kształtów
i kolorów, ale również dzięki wspaniałej animacji obiektów i niesamo-
witym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale
nawet sześciu graczy istnieje 25
dodatkowych misji. Przy użyciu 70
pojazdów, robotów bojowych, obiek-
tów latających oraz statków rozegra
się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry,
takie jak przejęcie budynków,
swobodny dobór tras dla poszcze-
gólnych jednostek przy pomocy
punktów nawigacyjnych, skuteczne
systemy samozniszczenia stanowią
przełom w grach komputerowych.



Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca
THUNDERBIRD, ALIEN ASSAULT, JACK ORLANDO ...

Firma Top Ware to nie tylko gry, ale również rewelacyjne programy użytkowe, jak np:
program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie
WWW.TOPWARE.PL

Agonia planety

Wizje zagłady Ziemi, tworzone przez autorów gier komputerowych, dzielą się na dwie kategorie: te, które mogą wzbudzić jedynie ironiczny śmiech oraz takie, które mimo swej sztampowości potrafią jednak wywołać zainteresowanie. Do tej właśnie kategorii zalicza się legenda do gry Outpost 2. Zapoznaliśmy się z nią już jakiś czas temu, przy okazji zapowiedzi gry w którymś z numerów CDA, ale obecnie warto dokonać szczegółowej recenzji na świeżo, jak tylko (w trakcie trzydniowej, zaciętej walki) zdołałem ukończyć grę.

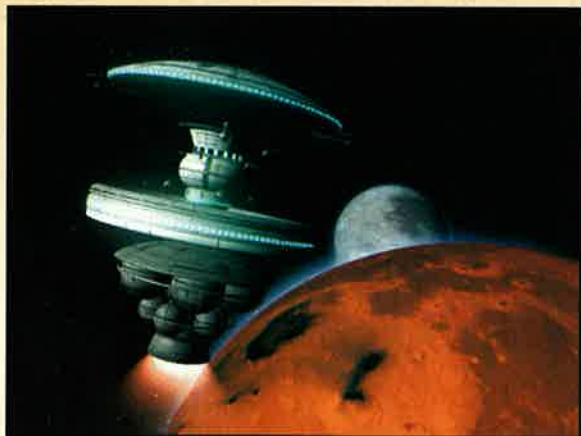
Entuzjazm, jaki prezentowałem w zapowiedzi, nie zmniejszył się w istotnym stopniu. Outpost 2 szokuje bowiem profesjonalnym wykonaniem zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej. Jeżeli chodzi o grafikę, to uwzględniono nawet rozdzielczość 1024x768 i to bez żadnych



„oszustw” z reskalowaniem sprite’ów przygotowanych w mniejszych rozdzielczościach. Co prawda przy takiej rozdzielczości pod Windows 95 gra nawet z Pentium MMX 200 nie działa zbyt szybko, a scrolling ekranu jest nieco „szybszy” od śpiącego żółwia, ale mimo to sam ukończyłem grę właśnie w tej rozdzielczości dla samego jej wyglądu. Potrafi robić wrażenie. Być może jest to odczucie subiektywne, gdyż niektórzy kibicując mi, zarzucali grafice zbytnią sterylność i/lub wyraźne podobieństwo do Command & Conquer (nie chodzi oczywiście o rozdzielczość), ale dla mnie osobiście bardzo dobrze komponowała się z ponurą atmosferą nadciągającej zagłady

i wizją wegetującej kolonii na planecie nie nadającej się do życia. Wszystko to okraszone jest sugestywną muzyką z pogranicza techno i industrialu, dokładnie oddającą atmosferę dekadencji i upadku, który doprowadził Ziemię do zagłady, a niedobitki ludzkości podzielił w śmiercionośnym konflikcie.

Aby bardziej wpłynąć na nastrój gracza, do każdej misji przygotowane jest krótkie opowiadanie. Tworzą one ostatecznie (po ukończeniu gry) dwie kilkunastorozdziałowe nowele, opowiadające drogę kolonii i budujących ją ludzi - od powstania do ewakuacji. Kolejne rozdziały pojawiają się w miarę jak przechodzimy misje w kampanii (po każdej misji jeden rozdział), aby ostatecznie zakończyć się podróżą do gwiazd w poszukiwaniu nowego domu. Nie jest to bynajmniej szczyt osiągnięć literackich, jednak taki dodatek jest miłym a dość rzadko spotykanym akcentem. Jedyne (znane mi osobiście) takie przypadki do tej pory, to dwa rozdziały najnowszej powieści Clarka w „Ramię” oraz opowiadania o świecie





Frontiera w „First Encounters” (te ostatnie to wręcz wirtuozeria grafomanii, ale mimo to spełniają swą rolę, przybliżając choć trochę świat gry).

Nie to jednak jest istotą gry. Niezależnie bowiem od grafiki, dźwięku i różnych dodatków, istotą każdej gry jest „grywalność” (zwana również miodnością itp., a oznaczająca po prostu coś, co przyciąga do danej produkcji). Jeśli chodzi o Outpost 2, to na początku należy powiedzieć jedno: jest dużo lepsza od „jedyńki”. Później jednak jest już dość różnie. Z jednej strony mamy misje administracyjne, polegające na rozbudowie i administracji kolonii, przy czym wrocie jednostki nie przeszkadzają nam lub też robią to w sposób marginalny (choć na wyższych poziomach trudności ich ataki są silniejsze). Z drugiej misje charakterystyczne dla gier RTS - polegające na sukcesie militarnym połączonym zwykle z misją eskortową, przy czym nie posiadamy w tych misjach żadnego zaplecza technicznego, a tylko jednostki, z którymi rozpoczęliśmy rozgrywkę. W żadnej z misji „administracyjnych” nie znajdziemy na mapie kolonii wroga, którą można by zlikwidować, powstrzymując ataki. Wrocie pojazdy pojawiają się z dowolnej

strony, chociaż ich wędrówka od krańca mapy w stronę kolonii jest już możliwa do przewidzenia (a tym samym umożliwia obstawienie jej wieżami strzelniczymi). Generalnie więc różne misje skierowane są do ludzi o różnych preferencjach gatunkowych, jeśli chodzi o gry. Jednak nie każdy lubi nagłe przejścia ze strategii decyzyjnej do RTSa, a dość często miłośnicy jednego z gatunków są przeciwnikami drugiego. Dlatego też Outpost 2 jest kolejnym przykładem, że tworzenie gry dla wszystkich zawsze prowadzi do powstania gry dla nikogo. Ewentualnie dla garstki osób lubiących oba gatunki.

Co prawda misje „RTSowe” nie są trudne, jeżeli porównać je np. z C&C czy KKND, ale mimo wszystko graczowi wychowanemu na Civilization czy Capitalism, nie będą odpowiadać. Jeśli chodzi o miłośników czystego RTSa, to tym w ogóle nie spodoba się Outpost 2, gdyż za dużo w nim administracji - przyrost naturalny zależy od morale, dochód od przyrostu naturalnego (nie bezpośrednio, ale gdy giną robotnicy, przestają pracować fabryki surowców), natomiast walka nie jest zbyt dynamiczna - to raczej drobne potyczki, gdzie nie musimy, jak w normalnym RTSie,

panować nad całością planszy, a tylko dowodzimy dwoma oddziałami - szturmowym i eskortowym. Wyjątkiem jest ostatnia misja kampanii, która nosi cechy klasycznego RTS, ale to tylko jedna i to końcowa misja. Mnie prywatnie Outpost 2 się podoba, gdyż strategię decyzyjną lubię bardzo a RTS umiarkowanie, a właśnie takie proporcje oferuje ta gra, niemniej jednak, jako obiektywny recenzent, muszę



uznać taki melanż za wadę, a w każdym razie za czynnik zmniejszający zachwyty.

Kolejnym minusem gry jest to, że nie stosując żadnych cheatów i trenerów, a nawet nie czytając do końca instrukcji, zdołałem ukończyć kampanię w ciągu trzech dni. Wraz z kampanią drugiej strony daje to średnio tydzień grania, co nie jest rewelacją. Na dodatek intrygujący (przynajmniej dla mnie) jest sposób stopniowania trudności misji. Niektóre są tak łatwe, że aż trywialne, a inne ekstremalnie trudne. Żeby było ciekawiej, wcale nie jest tak, że trudność rośnie z kolejnymi misjami; np. czwarta jest prawie nie do przejścia, a piątą i szóstą zaliczamy za pierwszym podejściem w pół godziny. Fakt, że wzrost trudności wraz z numerem misji jest sztucznym wymysłem autorów gier, nie mającym nic wspólnego z rzeczywistością, ale chodzi mi po prostu o wyważenie proporcji między najłatwiejszą, a najtrudniejszą misją. Mimo wymienionych tu wad, Outpost 2 jest grą dobrą. Wady opisuję tak dokładnie tylko dlatego, że o zaletach sami możemy się przekonać, odpalając demo, a wad dopatrzmy się dopiero po zaliczeniu którejs z kolejnych misji w kampanii. Tyle, że określenie „dobra gra” odnosi się tylko do zwolenników strategii tolerujących RTS. Dla miłośników czystego RTSa Outpost 2 to porażka, a dla zagorzałych przeciwników tegoż gatunku gra w miarę dobra, ale „zepsuta” RTSem. Dlatego też ocena będzie raczej umiarkowana, mimo iż na początku zastanawiałem się nawet nad 8-9/10.

LORD YABOL



Producent:
Sierra
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 710

Maksimum Rentgena

W maju, najbardziej zielonym miesiącu roku, zatruiliśmy nieco atmosferę spalinami z eksperymentalnych superwozów skonstruowanych w laboratorium Bethesda Software. Opisywany X Car Experimental Racing był wówczas w końcowej fazie produkcji, popydany przez napierające szeregi samochodowo-komputerowych kamikadze. Dzisiaj, kiedy każdy może już kupić płytkę, wybrać wóz i odlecieć do krainy wiecznego Grand Prix, wypadało by zastanowić się, czy nie lepiej polecieć w bolidzie Formuły 1 lub osiągnąć po solidne, wypróbowane Destruction Derby 2.

Najlepsza informacja jest zarazem najbardziej przygnębiająca. Uroki gry będziecie mogli w pełni docenić dopiero wówczas, gdy zakupicie do waszych maszyn akcelerator graficzny. Przez tydzień pogrywałem w X Car na mojej domowej, wysłużonej maszynie i muszę przyznać - miałem mieszane uczucia. Był to kogel-mogel zadowolenia z możliwości samodzielnego konstruowania własnych prototypowych smoków oraz zaskoczenia z przeciętnej zabawy na trasach. Na dodatek regularnie krew zalewała mi oczy, ponieważ ktoś zapomniiał zamontować do maszynyk wsteczny bieg, pozwalając jedynie na powolne odwracanie wozu we właściwym kierunku (smętnie spoglądałem sobie na tylne światelka przeciwników). Lokacje wyglądały dość dobrze, jednak znacznie gorzej było z wózkami. Działo się tak dlatego, że samochody mają maksymalnie opływowe kształty, co na jednogowej karcie graficznej wygląda raczej nieciekawie (takich zastrzeżeń nie miałem przy DD2 czy Sega Rally Championship).

Moje wątpliwości prysnęły jednak jak bańka mydlana, gdy odpaliłem grę na redakcyjnym pececie, z zainstalowanym Monsterem 3Dfx. Miód skleił wybałuszone oczęta z monitorem, nie pozwalając mi oderwać się od komputera. Mimo ostrzeżeń Naczelnego, że dostanę



biurkiem w głowę, jeśli nie zabiorę się do roboty, przejechałem jeszcze raz wszystkie trasy i muszę powiedzieć, że moja pierwsza, dość krytyczna ocena nieco przybladła i jakoś tak zmarniała. Nadal jednak uważam, że w porównaniu do tego, co widziałem za oknem Toyoty startującej w wyścigu Sega Rally Championship, wyścigom w X Car czegoś brak. Mimo że „obrazki” są perfekcyjne, nie ma tego klimatu, który natychmiast otacza widza, po „zapuszczeniu” choćby Screamera 2. Warto jednak, abyście wiedzieli, że pięć z szesnastu dostępnych torów, zostało z wielką dokładnością, „żywem” odwzorowanych z autentycznych torów wyścigowych (na billboardach są nawet identyczne z oryginałami reklamy!). Ponadto pokręcicie się po sześciu dodatkowych trasach i czterech, na których nabierzecie „praktyki”. Trasy są jednak pustawe i dość monotonne z jednym czy dwoma wyjątkami. Wyścigi podzielono na Practice Mode, Quick Race, Circuit Mode (ostatnia opcja umożliwia wybranie kilku kolejnych tras w jednym turnieju). Po wyścigu możemy dokładnie przeanalizować spotkanie, uaktywniając pulpit VCR

(nagranie wyścigu z kilku kamer). Oczywiście nie zabrakło opcji multiplayer, gdzie w sieci lub poprzez modem zderzy się ośmiu zawodników.

Prawdziwą poezją dla oczu są natomiast samochody, które będą śnić się Wam po nocach, rozjeżdżając przy okazji te banalniesze sny. Szesnaście maksymalnie dopracowanych stylistycznie maszyn charakteryzuje 15 parametrów. Możemy „przekonstruować” pojazd, poprawiając właściwości amortyzatorów, wymieniając jednostkę napędową, tarcze hamulcowe, zmieniając spojler itd. Specjalny pulpit (Paintshop) umożliwi dowolne przemalowanie wozu.

X Car polecałbym raczej zaawansowanym „kierowcom”. Gierka jest trudna, warto podkreślić, że możliwe jest przełączenie





gry na poziom symulujący prawdziwe zachowanie wozu (każda stłuczka przy prędkości 300 km/h oznacza rezerwację M1 na cmentarzu). Mówiąc krótko, zalety X Car doceni przede wszystkim zawodowy rajdowiec, który połamął zęby w peletonie produkcji ostatniego roku. Jeśli szukacie rzezi na kółkach i długich lotów kończących się urwaniem zawieszania, sięgnijcie po Carmaggedon, jeżeli lubicie sport- zagrajcie w Formułę 1, lub Rally Rancing '97. X car nadaje się przede wszystkim do eksperymentów...

CZARNY IWAN



Producent:
Bethesda Softworks

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6422766

Minimalna konfiguracja:

Pentium 60, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena: ⌚

WIRTUALNY ODLOT

0-700-77-2777

Ten komputer może być Twój !

**GŁÓWNA
NAGRODA:
PENTIUM
200 MMX**



**Co 50-ta
osoba
wygrywa grę
na PC CD !!!**

...oraz liczne nagrody niespodzianki

ZADZWOŃ I ODPOWIEDZ NA TRZY PROSTE PYTANIA !!!



UDERZENIE

Po raz kolejny na łamy naszego pisma wraca baseball. Tym razem w maksymalnie dopieszczonym przez ludzi z Sierra Baseball`u Pro 98.



Bieg do domu

PIERWSZA BAZA

Nie przyglądając się zbytnio grafice i zawartości menu, od razu uruchomiłem grę - pojedynczy mecz. Chwila czekania i ekran w rozdzielczości 1024x768 wypełnia się oknami, w których zawartości z początku jest się ciężko połapać. Ale przecież na początku nie są ważne statystyki i innego tego typu bajery - liczy się sama gra. A ta na pierwszy rzut oka wydaje się śmiertelnie (?) prosta. Jedynym problemem może być odbicie piłki, ale chwila treningu szybko to zmieni. Po skończeniu tego meczu proponuję jednak zająć się poważną grą, czyli rozpocząć sezon.

DRUGA BAZA

Dopiero wtedy daje się zauważyć cała złożoność i ilość detali zawartych w BP'98. Pierwszy etap, jakim jest tworzenie własnych rozgrywek, jest chyba najbardziej żmudny, ale dzięki temu, mamy możliwość grania tak, jak nam się podoba. Ustalać można praktycznie wszystko, poczynając od liczby drużyn, ich podziału na ligi, aż do koloru strojów w dni powszednie i w święta. Po tym wszystkim, możemy jeszcze ustalić, czy zawodnicy we własnie tworzonej lidze mają być wzięci z bazy danych z roku 96, czy może stworzeni od nowa. Jednak, czego byśmy nie wybrali, komputer będzie przez dłuższą chwilę miał twarde i CD-ROM'em, uzasadniając to „pracą”, na której koniec (chcąc czy nie chcąc) trzeba zaczekać. Podobne przerwy zdarzają się podczas gry w PB'98 dość

często, ale jest to całkowicie uzasadnione. Aby nie być gołosłownym, przytoczę przykład. Po każdym rozegranym przez nas spotkaniu komputer symuluje wszystkie te, w których nie braliśmy udziału. Wynikiem tej symulacji jest nie tylko wynik punktowy, ale też wszystkie statystyki (których łącznie w grze jest podobno około 2000), kontuzje odniesione przez graczy itd. Po prostu o niczym nie zapomniano i jest to jedna z większych zalet tej gry, a zarazem możliwość poznania baseballa od podszewki - wystarczy tylko spędzić nad tym trochę czasu.

TRZECIA BAZA

To wszystko byłoby nieistotne, gdyby sama rozgrywka była beznadziejna. Jednak w wypadku BP'98 można powiedzieć, że po wszystkich przejściach z opcjami, samo rozegranie meczu jest przyjemnością. Na taką opinię składa się kilka czynników. Pierwszy to grafika, która nie jest może rewelacyjna na dzisiejsze czasy gier 3D + 3Dfx, ale całkowicie wystarczająca. Do tego sporym plusem jest możliwość dość swobodnego konfigurowania wyglądu ekranu. Możemy w dowolny sposób ustawić okna, w których gra, oprócz widoku zza parka, pokazuje nam wiele różnych, przydatnych informacji. Mamy tu wszystko, poczynając od dokładnego omówienia przebiegu meczu, aż po wynik pomiaru szybkości lotu piłki (średnio 90 mil na godzinę). Dopiero rozdzielczość 1024x768 uwalnia całkowicie od problemu braku miejsca na pulpicie. Tyle tylko, że w takiej

rozdzielczości potrzeba dość dobrego sprzętu, żeby po włączeniu się okna z widokiem 3D podziwiać płynną grafikę, a nie poszarpany scrolling. Aha, zapomniałbym o dużej zalecie widoku 3D, mianowicie o jego konfigurowalności. Np. używając opcji replay i odpowiednio konfigurując widok 3D, można zrobić całkiem ładny filmik z jakiejś ciekawej akcji i nagrać go na dysk. Dźwięk, pomimo tego, że jest prosty, tworzy atmosferę, która w połączeniu z grafiką, może dać namiastkę bycia na prawdziwym stadionie.

PUNKT!

Mógłbym o tej grze jeszcze dużo napisać, ale trzeba zostawić miejsce dla innych. Na koniec powiem tylko, że BP'98 wciągnął mnie dużo bardziej niż wszystkie inne tegoroczne gry sportowe. Szczerze polecam tę grę każdemu i mam nadzieję, że może przekona ona kilka osób do tego jakże ciekawego sportu.

BEERMAN

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

SegaSoft

tel. (001) 8887342763

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95,

SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

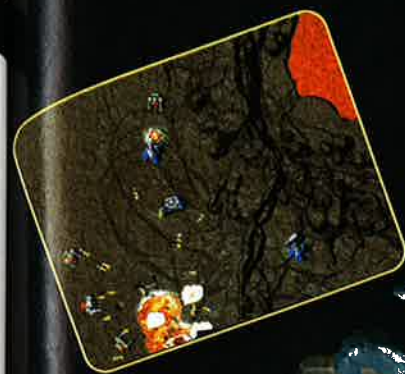
Karty muzyczne zgodne z systemem MS Windows

810

Cena: 1

> **NOWY** <
OBRAZ WOJNY

TOTAL ANNIHILATION™



„Najbardziej dopracowana gra strategiczna naszych czasów”
„Z pewnością najlepsza w swoim gatunku”

PC ZONE – 92%

„To jest to. Gra, która może patrzeć na Red Alert z góry”
„Mistrzostwo gatunku”

PC GAMER – 94%



Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa

©1997 Humongous Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Stworzone i publikowane przez Cavedog Entertainment, oddział Humongous Entertainment, Inc.
Dystrybucja GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ i Total Annihilation™ są znakami handlowymi Humongous Entertainment, Inc.
GT™ jest znakiem handlowym i GT Logo® jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp.
Wszelkie inne znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm.

GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London, NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>

Za siedmioma górami

Za siedmioma rzekami, w małej wiosce nad morzem, żył sobie pewien młodzieniec imieniem Aren. Pewnego ranka łowił jak zwykle ryby w swoim ulubionym miejscu, gdy nagle zobaczył rozgrywający się na plaży poniżej dramat. Wielka latająca bestia atakowała młodego szlachcica, którego towarzysz dogorywał nieopodal. Niewiele się zastanawiając, pobiegł z pomocą. I zginąłby razem z nim, gdyby nie nagle odkrycie swoich wcale pokątnych zdolności magicznych...

Mimo nienajciekawszego początku, fabuła zaczyna nabierać rozmachu. William czyli ów z ledwością wyratowany szlachcic - postanawia rozwiązać zagadkę medalionu przekazanego mu przez jego nieszczęsnego towarzysza na łożu śmierci. Aren wyrusza razem z nim - po części by nauczyć się wykorzystywać tkwiący w nim potencjał magiczny. A niedługo dołącza do nich jeszcze Kaelyn - dziewczyna uwolniona przez dwójkę gentlemanów od towarzystwa miłych panów, którzy chcieli ulżyć jej w niesieniu ciężkich (i cennych) skór.



W taki sposób rozpoczyna się Betrayal in Anthara - najnowszy RPG Sierry, nawiązujący do słynnej poprzedniczki Betrayal at Krondor. Nie jest to bezpośrednia kontynuacja - ta powinna się pojawić pod koniec roku z cyferką 2 i to nie spod znaku Sierry, bo twórca poprzedniczki odszedł, zakładając własną firmę. Nawiązanie polega przede wszystkim na bardzo podobnym wyglądzie ekranu, rozwiązaniu walki - engine jest po prostu ulepszeniem rozwiązań sprawdzonych w Krondorze. Cała gra została podzielona na dziewięć rozdziałów. Do każdego wprowadzają opowieści nadające grze niepowtarzalny



klimat. Oczom ukazuje się zniszczona księga, opowiadająca o ostatnich przeżyciach bohaterów. Bardzo dobrze dobrano lektorów, którzy naprawdę wczuwają się w swoje kwestie, dzięki czemu iluzja uczestniczenia w przedstawianych na ekranie scenach (a pamiętać należy, że jak to w książkach zazwyczaj bywa, ilustracje są nieruchome) jest doskonała. Poza bardzo sugestywnymi głosami uczestników, niesamowite wrażenie robi także muzyka oddająca klimat oglądanych scen (ale niestety nie jest w żadnym zjadliwym formacie i słuchać jej można tylko podczas gry).

Z książki dowiadujemy się przede wszystkim o celu najbliższego questa, ale wiele można z niej wywnioskować także o prawdziwym obliczu świata, w którym przyjdzie nam spędzić najbliższe dni (ew. tygodnie). No bo nasi bohaterowie nie wiedzą o nim prawie nic - mają jedynie mapę z zaznaczonymi miastami i drogami, trochę jedzenia, nędzną broń i sporo chęci oraz zerowe pojęcie o intrygach, w które się wpakowali lub jeszcze zabrną... Klimat wspomaga także rozbudowany scenariusz. Jak mówi stare

przysłowie (tutaj prawdziwe w 100%) - im dalej w las, tym więcej drzew... Wiele z podanych tam informacji nie jest potrzebne do niczego prócz podtrzymywania iluzji - bo co nam przyjdzie z wysłuchania w karczmach paru pieśni? Właściwie nic, ale... Wiele miejsc żyje swoim własnym życiem i ma swoje własne kłopoty, którymi wcale nie musimy się zajmować!!! Oczywiście za rozwiązanie wielu z nich dostanie się zazwyczaj coś wartościowego, ale nie to jest chyba najważniejsze. Dzięki nim fabuła nie jest tak liniowa, jak by wynikało z podziału na rozdziały z jasno określonym celem.

Bardzo dobry jest także system rozwoju postaci, których się jednak nie tworzy samemu, a które dodatkowo wymieniają się podczas gry (z czterech, które będzie okazja zobaczyć, można w danej chwili prowadzić maksymalnie trzy, a przez pewien czas tylko dwie) - zależy od wybranego na początku doświadczenia grającego w systemach RPG. Początkujący mogą zabierać się za grę bezstresowo - o rozwój postaci dba komputer. Doświadczenie nie jest mierzone w jakiś tam abstrakcyjnych poziomach - jego miarą są umiejętności. Zwiększają się one przede wszystkim w miarę ich wykorzystywania, ale można je także trenować na sucho - na to drugie możemy mieć całkowity wpływ (zależnie od ustawień początkowych, które można na szczęście w każdym momencie zmienić). Każda postać posiada większość z nich od samego startu, jednak na raczej marnym poziomie. W trakcie jednego rozdziału można je zwiększyć tylko do





pewnego poziomu, ale dzięki temu mamy czas podciągnąć także te trochę mniej potrzebne (czyli umiejętności nie związane z walką).

Podobnie wygląda wykorzystanie magii. Są różne „aspekty” używania czarów; można je trenować, same zwiększają swą moc w trakcie częstego stosowania, ale na początku Aren zna bodajże tylko trzy z dwudziestu. W czasie gry powinien poznać resztę. I tu kolejna bardzo dobra innowacja, nauka „aspektów” może odbywać się nie tylko w warunkach pokojowych, możliwe jest „rozpoznanie bojem”, czyli na własnej skórze w czasie walki. Jest to metoda skuteczna, ale niestety bolesna (a ktoś kiedyś powiedział, że nauka wymaga poświęceń - jakże to prawdziwe stwierdzenie!). Czary odkrywa w miarę wzrostu liczby i poziomu umiejętności i można to robić samemu. Można także, podobnie jak i w wypadku umiejętności, zrzucić to na komputer. Nie da się niestety wymyślać własnych czarów, jak to było możliwe w Daggerfallu, ale przynajmniej nie musimy ich kupować. Energia magiczna jest czerpana ze zdrowia rzucającego, co determinuje trochę inną taktykę podczas



Odrobinę historii

Geneza powstania Betrayal in Anthara jest dość niecodzienna. Jak opowiada twórca gry Peter Sarrett, pomysł powstał, kiedy po przejściu do Sierry rozmawiał on w windzie z Kenem Williamsem na temat swego wcześniejszego dzieła: Betrayal at Krondor oraz ogólnie o komputerowym RPG. Betrayal in Anthara jest właśnie efektem tej rozmowy oraz w dużym stopniu, zainteresowań Petera. A tym, co go interesuje, są legendarne komputerowe RPG, czyli serie Ultima, Ultima Underworld i Dungeon Master. Wiedząc, że gry te mają swoje wady, postanowił więc zrobić coś podobnego, ale pozbawionego tychże. Efekty możemy zobaczyć sami.

walki - nie zawsze jest sens rzucić najsilniejszy czar za cenę utraty bardzo wiele życia, bo potem jedno cięcie wroga i bach na ziemię. No chyba, że w ekwipunku dźwiczą buteleczki z ożywczym płynem (nie, nie chodzi mi o procenty ani promile...). Postaciom nie przybysza życia w czasie gry i aby mieć szansę w walce, trzeba niemało zainwestować w pancerze. Pieniądzy nie ma niestety za dużo i częste walki się przydają - ekwipunek pokonanych można spieniężyć. Nie ma co jednak liczyć na rozsądny zysk - niektórzy, zwłaszcza w większych miastach, dają tylko 1/10!!! W takich przypadkach lepiej już pójść spróbować gdzie indziej. Jednak wraz ze wzrostem umiejętności targowania się można uzyskać coraz lepsze ceny. Próbuje...

Ilość samych walk jest dość wysoka nawet na poziomie Normal, ale po pierwsze postać nie może zginąć - jeżeli walkę przeżyje chociaż jeden z członków drużyny, to padnięci powstają i pozostaje już tylko ich wykurowanie (co jednak trwa bardzo długo), a po drugie zapewnia



to w miarę stały przyptyw gotówki i szybki wzrost umiejętności walki. Co do samej walki, to jest ona rozwiązana dość dobrze - taktyka w 3D, z ładnymi postaciami, wieloma bronią, pancerzami, czarami. Brak tylko możliwości dokładnego kierowania postacią podczas ruchu - można wybrać jedynie punkt docelowy - bez możliwości wykonania potem ataku, ale w większości wypadków nie gra to roli, bo postacie same z siebie się poruszają i to raczej logicznie. Pomyłką jest tylko walka automatyczna - komputer nie potrafi kierować naszymi bohaterami. Oni prawie nic nie robią, tylko czekają na ciosy! Zresztą nawet gdyby komputerowe sterownie walką było ok, to co za przyjemność oddawać siekaninę komu innemu (tym bardziej bezdusznej maszynie)? Większość czasu spędzimy w podróżach. Bardzo pomocna jest tutaj mapa występująca w dwóch odmianach. Pierwsza przedstawia całe imperium i pozwala odnaleźć cel podróży, a druga bardziej szczegółowa, przedstawia najbliższe otoczenie - można się także na niej poruszać, co jednak jest o tyle niefortunne, że nie widać na niej



SUPER KONKURS

DO WYGRANIA

KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
KONSOLE SONY PLAYSTATION,

ORAZ WIELE WSPANIAŁYCH GIER NA PC CD

ZADZWOŃ I WYGRAJ

0.700 77 084



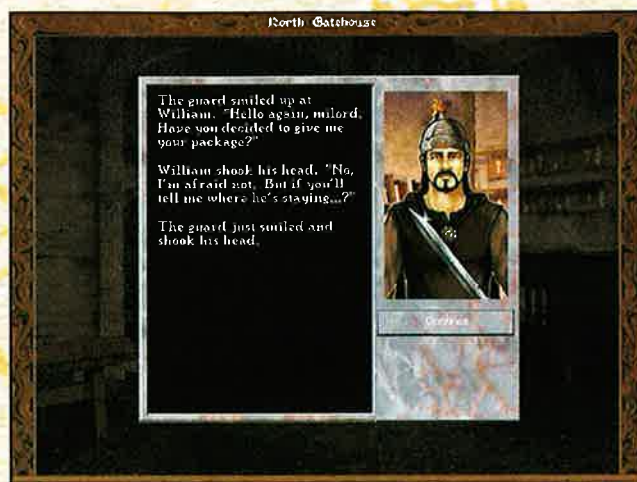


przeciwników (bo w porównaniu do Shadows over Riva, większość przeciwników można przed walką zobaczyć - chyba, że wpadniemy w zasadzkę) ani skrzyń walających się tu i ówdzie, a kryjących wiele ciekawych przedmiotów (niestety, aby otworzyć niektóre z nich, trzeba nieźle się nagłowić, rozwiązując zagadki słowne, przy których wymagana jest dobra znajomość angielskiego albo logiczne, które w naszych warunkach są mimo wszystko prostsze). Wracając jednak do map - obydwie są bardzo gustownie narysowane, na przykład adnotacje (ich robienie można zrzucić na komputer) mają postać woskowych pieczęci. Można je uzupełniać własnymi zapiskami, co razem z bardzo dobrze rozwiązaniem systemem powtarzania dowolnych odbytych wcześniej rozmów pozwala na całkowite zrezygnowanie z robienia własnych notatek na boku. Pomiędzy siedliskami, w których to spotkać można większość ważnych dla scenariusza postaci (reszta urzęduje zazwyczaj na drogach, gdzie łatwo ich znaleźć albo są dobrze ukryte i trzeba ich długo szukać, ale na szczęście tych jest dużo mniej), można przemieszczać się albo na własnych nogach, albo gdy nie brakuje już pieniędzy, przy pomocy

dylizansów, które jednak mają tę wadę, że nie wszędzie kursują. Siedliska mogą być przedstawione na dwa sposoby. Wioski składają się z luźnych budynków: chat (ale odkrycie!), karczem oraz sklepów. Aby dostać się do np. karczmy, musimy do niej podejść (czyli wszystko normalnie), trafić na godziny otwarcia i wejść w drzwi. Ciekawiej jednak przedstawia się widok większych miast. Wiadomo, że znalezienie czegoś w nich nie jest takie proste, chat kupa, sklepów też więcej niż jeden - tu nawet bardzo dobra automapa nie pomoże. Jednak ktoś wpadł w Antarze na genialny pomysł - gdy już wejdziemy w bramy miejskie, ukazuje się ręcznie rysowana mapa z zaznaczonymi interesującymi miejscami - wystarczy kliknąć. Docenią to wszyscy!

Oprawa graficzna całej gry nie ustępuje muzyce i scenariuszowi. Ręcznie rysowana grafika 2D jest bardzo dobra i wygląda znacznie lepiej niż renderowana w większości podobnych produkcji. Widok otaczającego świata w trzech wymiarach też nie jest zły, ale niestety zostaje w tyle za resztą. Owszem, jest to teksturowane SVGA, ale niestety brak ukośnych płaszczyzn, co daje w efekcie płaskie dachy, pionowe ściany i tym podobne uproszczenia. No ale i tak wygląda to dosyć dobrze, zresztą nie podziwianie widoków jest głównym celem tej gry. Znacznie gorzej jest jednak w czasie ruchu. Na minimalnej konfiguracji musi to przypominać przygody zab przy

przeskakiwaniu z liścia na liść, bo i na P133 nie jest płynnie. Można jednak włączyć automatyczne obniżanie rozdzielczości na czas ruchu. Pomaga, ale nie jest idealnie. Całe szczęście, że walka nie odbywa się w tych warunkach w czasie rzeczywistym, bo byłoby tragicznie. A tak - po paru kwadransach grania nie zwraca się już na to uwagi. Wszystko dzięki bardzo dużej grywalności, ta gra wciąga



jak chodzenie po bagnie (w tym wypadku wciągnie nawet te nieszczęsne skaczące żaby).

Gra jest na prawdę bardzo dobrze dopracowana, widać i słychać, że ktoś się starał. Na przykład adnotacje na mapie: jak pamiętacie, mają kształt woskowych pieczęci a usuwa się je nie wciskając klawisz DEL, lecz przy pomocy noża. Przedstawiony świat, z jego intrygami, pobocznymi questami, bogactwem postaci, z których większość gada (i to jeszcze jak) własnym głosem, z możliwością późniejszego przesłuchania dowolnej rozmowy (super rozwiązanie!) wciągnie wszystkich miłośników RPG-ów, ale nie tylko. Dzięki możliwości zwalania całej papierkowej roboty na komputer (czyli wyprania z kwintesencji RPG) powinna być interesująca także dla miłośników zwykłych przygód. Jediną wadą jest powolna grafika 3D, no i fakt, że nie zanoszą się na jej spolszczenie, co stawia dość wysokie wymagania co do znajomości angielskiego. Gdyby nie to, gra byłaby boska. A tak... jest tylko... bardzo, bardzo dobra ;-).

ALLOR



Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Sierra On-Line

tel. (0044) 1734303171

Minimalna konfiguracja:

486 dx4\100, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 19.900

Wojna Tytanów



Agent Armstrong podrapał się wolną ręką po dokładnie ogolonej brodzie (w drugiej trzymał karabin). Plan wydawał mu się dostatecznie skomplikowany, aby zaskoczyć przeciwnika. Zrzut na spadochronie i zniszczenie wszystkiego co się rusza to jest to, co on lubi najbardziej. W dodatku w końcu będzie miał okazję dokopać Falconettiemu, z którego niewoli dopiero co udało mu się uciec (i to w jakim stylu - można to obejrzeć w pięknie wyrenderowanym intrze). Dobra... trzy sekundy do skoku... jeszcze tylko jedno splunięcie tytoniem i krótki lot w kierunku ziemi.

A tam już czekają całe rzesze wielbicieli Falconettiego, gotowi zrobić wszystko, nawet zginąć w obronie jego interesów. A są one niewąskie... Używając wszelkich możliwych środków ten notoryczny przestępca, ojciec chrzestny największej organizacji przestępczej na świecie, próbuje zawładnąć światem. I w Tobie gracz jedyna nadzieja na powstrzymanie tego pana. Niestety nie będziesz mógł robić co chcesz... Jako, że fundusze na całą akcję nie są twoje, będziesz musiał przyjmować rozkazy od WW (Władz Wyższych). Całe szczęście, że zawsze dokładnie mówią czego chcą, bo przecież nie mogą zbyt często przeciągać mózgu swojego agenta. Po dotarciu na miejsce akcji trzeba jedynie wykonać rozkazy główne (primary) i trafić do miejsca spotkania ze śmigłowcem lub łodzią. Czasem przypadkiem rozważkujesz coś, co było celem drugorzędnym. Wtedy nie dość, że Cię pochwalą, to jeszcze dadzą ładny, błyszczący, medal który będzie zdobił twoją kwaterę.

Zanim jednak zaczniesz swoją błyskotliwą karierę, proponuję przyzwyczaić się do trochę niewygodnego sterowania z klawiatury. Do tego celu służy specjalny pokój treningowy, gdzie przeciwnicy są kartonowi i raczej nie zrobią ci krzywdy. Dopiero po dojściu do ładu z klawiszami



(a jeszcze lepiej po podłączeniu pada) można zacząć właściwą zabawę. A ta przypomina opisywaną jakiś czas temu w CDA gierkę ReLoaded. Całe szczęście, że nie przypomina jej za bardzo.

Pierwszą z różnic jest na pewno grafika wyświetlana w wysokiej rozdzielczości przy użyciu 16 bitowej palety kolorów. Do tego dochodzi trójwymiar. Szkoda tylko, że postacie przeciwników (a także sam nasz bohater) nie są za ładnie narysowane. Prawdę mówiąc wyglądają jakby wyszły z jakiejś starszej gry i są zdecydowanie najsłabszym elementem grafiki, która poza tym jest całkiem niezła. Za to muzyce i efektom nie można nic zarzucić. Z głośników bez przerwy dobiegają odgłosy wystrzałów, radosne okrzyki trafionych wrogów [hm - red.] a także nutki odtwarzane bezpośrednio z płyty. Do wyboru mamy coś koło dziesięciu kawałków utrzymanych albo w stylu lat trzydziestych (akcja gry dzieje się w 1935), albo bardzo mrocznego horroru. Gra się przy tym bardzo przyjemnie i szkoda, że na misję można wybrać sobie tylko jeden song.

A właśnie... Misje to kolejny mocny punkt Agenta Armstronga. W grze jest ich 30 i zapewniam, że jest to liczba wystarczająca. Powód tego jest prosty - są one dosyć trudne i nieraz trzeba się mocno napocić, żeby wygrać. Poza tym występuje tu rzadko spotykana w strzelaninach różnorodność zadań. Wyszadzenie, strzelanie, ratowanie itp.

Występuje zarówno w misjach „suchych” jak i podwodnych, gdzie nasz Agent musi się mocno namachać płetwami i znajdować dużo butli z tlenem. I jeśli już mowa o przedmiotach to wspomnę, że trochę ich jest. Rozwalane beczki, skrzynie i inne miejsca podejrzane nieraz kryją dodatkową amunicję, wzmocnienie karabinu, energię czy dodatkowe bronie.

Ogólnie rzecz biorąc, Agent Armstrong to gierka, w którą gra się całkiem przyjemnie. Te kilka wad, które wymieniałem, wcale jej nie dyskwalifikują. W AA z chęcią zagrają wszyscy lubiący typowe salonowe platformówki, a także miłośnicy „wygrzewu” do wszystkiego, co się rusza. Aha - mała uwaga dla posiadaczy „mocnych 486”: gierka chodzi całkiem rześko, jeśli macie dobrą kartę graficzną (np. Tseng ET6000) i dobrze skonfigurowany sprzęt.

YASU

Producent:
Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive

tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2, DirectX 5

Karta muzyczna:

Zgodne z DirectSound



Cena: Ⓢ

Bestie i prostaczki

Czy oglądaliście może filmy „Monty Python i Święty Graal” i „Jabberwocky”? Jeżeli tak, to z pewnością wiecie, jak może wyglądać przedstawiony dodatkowo w krzywym zwierciadle prymitywizm średniowiecznego chłopstwa. Swego czasu był on dość sympatycznie odwzorowany w słynnej grze Horde, która jednak na mnie osobiście nie zrobiła wrażenia; teraz jednak można podziwiać go w całej swej krasie (o ile można o czymś takim mówić) dzięki grze **Beast & Bumpkins**.

Celem gracza w **Beast & Bumpkins** jest światło przewodnictwo nad wioską zamieszkaną przez chłopów zajmujących się wyłącznie prostymi pracami rolnymi i budowlanymi (oraz kopulacją). Nasi ludzie, kiedy nie mają nic do roboty, biegają po ulicach krzycząc: „I need a woman!”, a kiedy dostrzegą obiekt swojego pożądanego, gonią za nim po ulicach wioski, ostatecznie zaszywając się w chatce, dzięki czemu naszej wiosce przybywa nowy obywatel. Kiedy klikniemy na jednym z naszych obywateli (bądź obywatelkę) można zobaczyć jego/jej „myśli” w postaci chmurki nad głową. Z moich obserwacji wynika, że jedyne przemyślenia

zaprzątające głowy poddanych to jedzenie, sex i zadowolenie z naszych rządów :-). Ogólnie

rzecz biorąc poziom rozwoju naszego plemienia

przypomina orków z Warcrafta 2 (tyle, że chłopcy rzadziej pierdzą :-)). Do tego instrukcja sugeruje, że władca tego radosnego plemienia (czyli Ty), jest równie „inteligentny i wysublimowany”, a



Twoim celem jest zdobycie tytułu Pleśniaka Pierwszego - króla prostaczków. Humor występujący w grze nie jest bynajmniej na miarę geniusza Monty Pythona, ale mimo to taka legenda zawsze jest przyjemniejsza od kolejnych dętych bredni o zagładzie nuklearnej czy inwazji Obcych, które to legendy już nawet nie denerwują, a tylko prowokują uśmiech politowania nad „inwencją” twórców. Okazuje się, że jednak można stworzyć



dobrą fabułę, którą pojmie nawet dziecko i nie musi to

być historia podobna do tej z Broken Sword 2, gdzie dla efektu wymieszano Majów, Azteków, handlarzy narkotykami, detektywów i profesorów, żeby wspomnieć tylko o głównych wątkach. Ogółem więc **Beast & Bumpkins** już na samym początku otrzymuje wielki plus za fabułę.

Kolejnym elementem gry jest grafika. Jak przystało na współczesną produkcję, pracuje w rozdzielczości 640x480 i przedstawiona jest w rzucie izometrycznym. To, co najprzyjemniejsze, to dbałość o detale i odpowiednio dobrana kolorystyka. Zawsze raziły mnie kolorki, jak z dziecięcej malowanki (vide X-Com Apocalypse), ale w **Beast & Bumpkins** ciepłe, pastelowe kolory połączone z kreską przypominającą Chryste (tego od Kajka i Kokosza. I to Komiksu a NIE



gry!!!) wcale nie irytują, a wręcz przeciwnie - dodają uroku grze. Jeżeli chodzi o dźwięk, to nie rzuca on na kolana. Owszem, jest sympatyczny, ale do doskonałości mu daleko. W sumie nie ma co narzekać, gdyż doskonała muzyka pojawia się w grach komputerowych BARDZO rzadko (tutaj ukłon w stronę Sierry i Blizzarda - najlepszych, jeśli chodzi o te sprawy). W B&B (czy to się wam z czymś nie kojarzy? huh, huh... cool...) muzyczka nie nudzi się, głosy są

wyraźne i jedyny zarzut, to to, że są odrobinę zbyt mało urozmaicone. Jeżeli chodzi o oprawę graficzno-dźwiękową, to grze należy się kolejny plus, choć już odrobinę mniejszy.

Pora na grywalność. Początkowo zabawa jest dosyć nudna. Zbierz kilka tysięcy sztuk złota, zbierz 25 tys. sztuk złota, to briefingi do pierwszych dwóch misji. Przy tym nikt nas nie atakuje (poza osami, których gniazdo niszczy się banalnie samymi chłopami (wojskowych mamy dopiero później) i cała zabawa ogranicza





się do wiosennych zasiewów, jesiennych żniw i pilnowania, by prostaczkowie mnożyli się na naszą chwałę, a swoją przyjemność. Dopiero później zaczynają się ciekawsze misje. Trochę przypomina to Settlersów, gdzie również na początku celem była nudna i nie dająca się przyspieszyć (brak opcji „time * x”) rozbudowa państwa. O Settlersach wspominałem nieprzypadkowo, gdyż Beast & Bumpkins przypomina połączenie najlepszych rozwiązań z Settlers 2 i Warcraft 2 - najpopularniejszych „dwójek” strategicznych zeszłego roku. I tak mamy znanych z Warcrafta magów i kapłanów, rozbudowę i administrację wsi jako żywo przypominającą Settlers (ale nie skopiowaną - jest zupełnie inna, tylko na podobnych zasadach), a do tego kilka własnych, ciekawych rozwiązań, jak artefakty, wybuchające krowy (!), plagi chorób i inne sympatyczne (niekiedy) pomysły. Możemy nawet samodzielnie ferować wyroki śmierci lub tortur dla tych z naszych poddanych, którzy ośmielili się nie przestrzegać naszych praw.

Generalnie nie ma tu nic nowatorskiego - wszystko to już gdzieś było, tyle w kilku (nastu) grach, a teraz mamy to w jednej, przy czym B&B nie posiada żadnych irytujących wad, jakie oprócz dobrych pomysłów występują często nawet w



najlepszej grze. Jedyne, o co mógłbym marudzić, to niemożność zmiany tempa upływu czasu i fakt, że kiedy budujemy coś podczas pauzy, to nie widzimy, jak odbija się to na naszym skarbcu. Są to jednak szczegóły dość drobne i nie zakłócające ogólnej przyjemności płynącej z zabawy, a przy tym jeszcze zabawy tej jest dość dużo, bo aż trzydzieści misji, z czego każda zajmuje około pół dnia (a nawet cały) intensywniej rozgrywki. Przy czym pisząc „intensywna”, chodzi mi o granie 12-14 godzin na dobę, co oznacza w praktyce, że gra starczy co najmniej na miesiąc - półtora. I myślę, że z pewnością będzie sensowniejszym zakupem, niż niektóre współczesne „gry interaktywne” polegające na jednym kliknięciu na lokację, a możliwe do ukończenia w kilka dni. Naprawdę Beast & Bumpkins spodobała mi się, jak rzadko która z

Kogo spotkacie w Beast & Bumpkins:



STARY WIEŚNIAK



DZIEWCZYŃKA



CHŁOPIEC



BLAZEN



CHŁOP



RYCERZ



BARD



BUDOWNICZY



ŁUCZNIK



CHORAŻY



WIEŚNIAČKA



POBORCA PODATKOWY

powstałych ostatnio gier i z przyjemnością wystawię jej najwyższą notę.

LORD YABOL



Producent:

Electronic Arts

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6422766

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

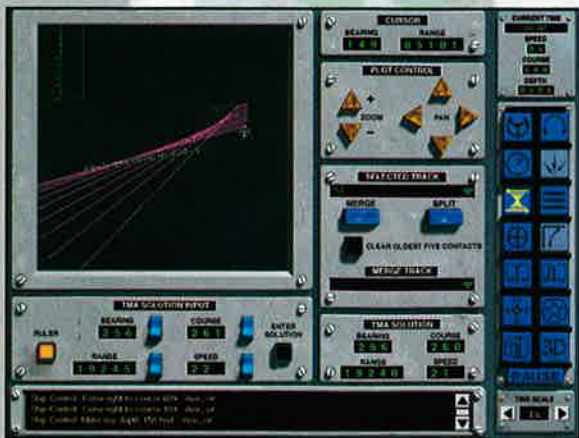
Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 155,00 zł

Podwodniacy na start



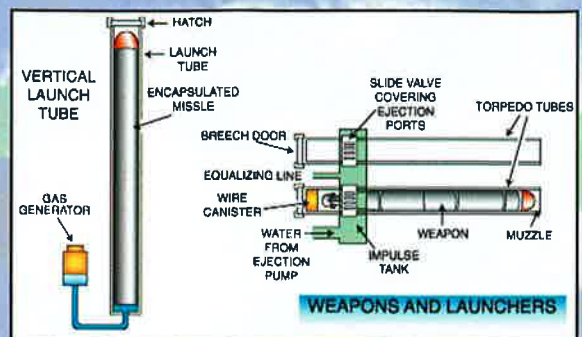
Okręt podwodny to kolejny hold ludzkich umysłów złożony pani wojny. Już dawno ktoś pomyślał, że przydało by się podplłynąć do przeciwnika nie zauważonym i wyrządzić mu jak największe szkody. Tym mądrym człowiekiem był sierżant Ezra Lee, żołnierz amerykański. Ta napędzana ręcznie maszyna nazwana „żółwiem” w 1776 roku zatopiła angielski statek. To był debiut, udany i zwiastujący świetlaną przyszłość.

Z czasem łodzie podwodne stawały się coraz nowocześniejsze i groźniejsze, zaczęto w nich używać napędu atomowego, a do standardowej broni, czyli torped, dołożono rakiety. W czasach zimnej wojny to właśnie okręty podwodne miały wystrzelić sporą część pocisków przenoszących głowice nuklearne. Nie ma się co dziwić, taka łódź jest w stanie podplłynąć niezauważenie w pobliże

wybrzeża i nie wynurzać się, pozbyć się swojego śmiertelnościośnego ładunku.

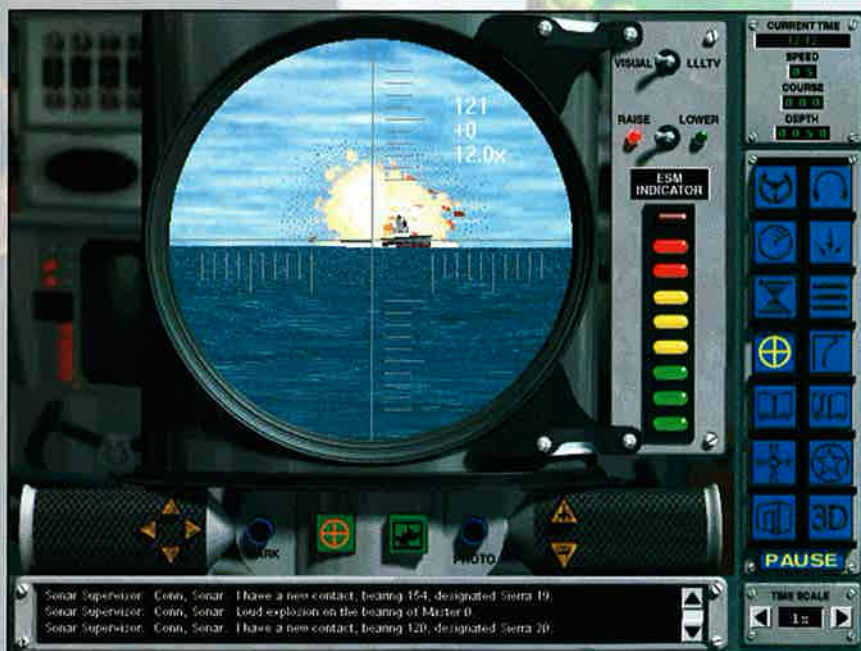
Jak wiadomo, okres zimniej wojny charakteryzował się ogromnymi wydatkami na zbrojenia. Największą uwagę poświęcano tym rodzajom broni, które mogły się przyczynić do zaskoczenia przeciwnika i zniszczenia go, zanim on zareaguje. Jedną z takich nich były łodzie podwodne, a zwiększone wydatki na ich rzecz spowodowały, że światło dzienne ujrzało kilka bardzo dobrych konstrukcji. Jedną z nich był okręt klasy Los Angeles, który wszedł do czynnej służby w roku 1976. Długi na 110 metrów kolos napędzany reaktorem o mocy 35000 koni mechanicznych (wytwarza on tyle energii, co nieźła acz nie za duża elektrownia) i maksymalnym zanurzeniu 450 metrów przez cały czas swojego istnienia był modernizowany i każdy kolejny egzemplarz (a było ich 62) był lepszy od poprzedniego. 23 ostatnie egzemplarze zostały nazwane 688(i). Owo (i) oznacza improved czyli wersję ulepszoną i właśnie okrętami z (i) zajmuje się najnowszy symulator ze stajni Jane's Combat Simulators (nazwa skądinąd znana z wielu dobrych symulatorów).

Pierwszą rzeczą, jaką powinien zrobić nabywca tej gry, jest przeczytanie instrukcji. Ta kilkusetstronicowa książka zawiera w sobie całą wiedzę, jaką powinien posiadać dobry kapitan symulowanej łodzi. Oprócz dokładnego aż



do przesady omówienia wszystkich występujących w grze wskaźników, przełączników i innych tego typu zabawek, instrukcja zawiera również szczegółowe omówienie jednej misji. Pierwsza wersja zawarta jest w rozdziale Szybki Start i za jej pomocą niecierpliwi gracze mogą zatopić swój pierwszy okręt (najlepiej, żeby był to okręt przeciwnika) a przy tym nauczyć się podstaw obsługi gry. Natomiast po przestudiowaniu rozległego rozdziału pt. Ośrodek Szkolenia, gracz powinien być gotowy na przejęcie całkowitej kontroli nad okrętem. Trzeba bowiem powiedzieć, że w opcjach gry można włączyć komputerową pomoc przy obsłudze niektórych przyrządów. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero po wyłączeniu owej pomocy. Wtedy gracz musi sam zająć się każdym szczegółem obsługi sonaru (łącznie z identyfikacją celu za pomocą charakterystyki częstotliwościowej), bronią i aparaturą namierzającą. A obsługa tego wszystkiego nie jest łatwa. Jeszcze w żadnym symulatorze łodzi podwodnej nie spotkałem się z taką ilością opcji - zawsze większość rzeczy była na tyle uproszczona, żeby normalny gracz mógł się w tym połapać.

Żeby nie być gołosłownym, omówię pokrótce dostępne stanowiska łodzi a także ich funkcje. I tak pierwszym z nich jest stanowisko kierowania okrętem. To tutaj ustalamy tak banalne rzeczy jak głębokość, kurs czy prędkość. Tutaj też znajduje się główny przełącznik służący do obsługi hydrolokatora holowanego, który może być ciągnięty za statkiem w ściśle regulowanej odległości. Na tym stanowisku umieszczony jest także zawór awaryjnego wynurzenia, ekran sonaru wysokiej częstotliwości (pomocnego np. przy omijaniu pól minowych) i spora ilość wskaźników. Stanowisko sonarowe, chociaż na pierwszy rzut oka wygląda na mniej skomplikowane niż inne, jest chyba najważniejszym i najtrudniejszym w obsłudze. W opcjach możemy włączyć asystenta sonarowego, który na podstawie wykresów z sonaru sam ustali cel, jego typ



Sonar Supervisor: Conn, Sonar I have a new contact, bearing 154, designated Sierra 19.
 Sonar Supervisor: Conn, Sonar Loud explosion on the bearing of Master 0.
 Sonar Supervisor: Conn, Sonar I have a new contact, bearing 120, designated Sierra 20.



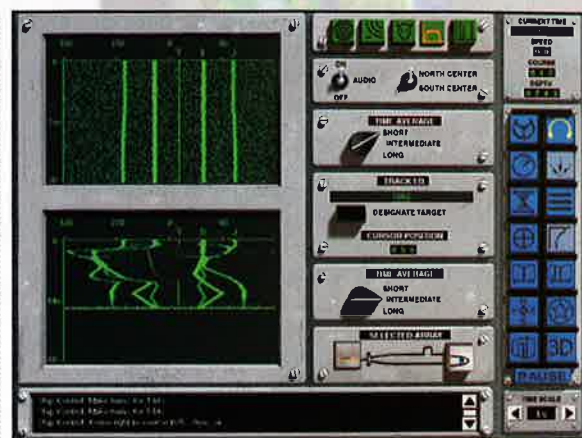
itd. Natomiast jeśli gracz zdecyduje się na samodzielną obsługę, musi się liczyć z wielomą komplikacjami. Wystarczy powiedzieć, że trybów pracy sonaru jest pięć (pasywny szeroko i wąskopasmowy, aktywny, aktywny w trybie przechwytywania i sonar szumu demodulowanego). Do tego przy pracy z każdym z nich dochodzą dodatkowe opcje, takie jak sterowanie średnią czasową, wybór anteny itd. To naprawdę skomplikowane, zresztą podobnie jak tryb Analizy Ruchów Celu (TMA), który bez komputerowego asystenta może stać się zmorem każdego, kto z matematyką jest na baktier. A używanie owej matki nauk jest bardzo ważne, podobnie jak logiczne myślenie. Bardzo często, używając niepełnych danych, będziemy musieli obliczyć pozycję wrogiego okrętu i nadal nie będąc niczego pewnym, wystrzelić rakietę w wyliczony przez nas punkt. Doskonały przykład takich obliczeń można znaleźć w instrukcji i proponowałbym się dobrze z tym zapoznać.

Taką wyliczankę rzeczy, które w 688 są skomplikowane, mógłbym ciągnąć bez końca. Nie chcę tego robić, bo miejsca by na to nie wystarczyło. Wspomnę jeszcze o drobiazgach, jak wykupywanie ulepszeń do naszego okrętu za punkty, jakie dostajemy za wykonanie misji, zmienianie załogi na bardziej doświadczoną itp. itd. Aha, jeszcze jedno o misjach - ich



różnorodność jest tak duża, że nie ma jak się nudzić. Nawet najprostsze misje, takie jak atak na wskazany obiekt czy statek, są sporym wyzwaniem, a co dopiero np. misja ratunkowa, w której musimy znaleźć pilota samolotu, który rozbił się w jakimś rejonie...

Mówiąc w kilku słowach, 688(i) Hunter Killer jest grą bardzo, bardzo rozbudowaną i urozmaiconą. Miłośnik symulatorów i cichej wojny pod wodą zostanie po prostu wciągnięty w akcję, która będzie go trzymać w napięciu przez długie godziny. Natomiast trochę mniejszy maniak po włączeniu kilku opcji pomocniczych i cheatów, będzie mógł się bawić równie dobrze, choć napięcie nie będzie może tak duże. Zresztą nie napięcie jest najważniejsze, a dobra zabawa, a tej przy graniu w 688 nie zabraknie. Podobnie jak dobrych wrażeń spowodowanych zarówno przyzwoitą grafiką i dźwiękiem, jak i dużą ilością



informacji, jakie możemy uzyskać o obiektach występujących w grze - łącznie z ich kolorowymi zdjęciami. To, i wszystkie inne zalety, powoduje, że 688 jest grą, w którą naprawdę warto zagrać. Gracze nie znający języka angielskiego nie mają się czym martwić, bo polski wydawca zaopatrzył grę w świetnie wydaną polską instrukcję (co powinno stać się standardem w Polsce, przynajmniej jeśli chodzi o symulatory), a teksty w grze mogą być dobrą wprawką w rozumieniu mówionego angielskiego. Tak więc nie ma na co czekać... Do sklepu, kupić gierkę a potem pływać i pływać i pływać...

BEERMAN



Producent:
Electronic Arts
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 155,00 zł

Geniusz starożytności

Kim był Aleksander Macedoński, zwany także Wielkim, wie chyba każdy. Nie każdy jednak wie (chyba, że czytał moją zapowiedź gry: *Great battles of Alexander*), że postać ta jest jedną z najbardziej szanowanych osób epoki starożytnej (po Dłogenesie - filozofie z Synopy, który zasłynął mieszkaniem w beczce). Dlatego też na finalną wersję „Wielkich bitew Aleksandra” czekałem z utęsknieniem, chcąc zobaczyć, czy autorzy gry odpowiednio uhonorowali tak znakomitą personę.

Kiedy się doczekałem, konsekwencją było błyskawiczne odpalenie gry, a następnie błyskawiczna przegrana już w pierwszej bitwie. Kolejną moją czynnością była więc lektura instrukcji. Sporą jej część zajmują tabele charakteryzujące parametry oddziałów, których znajomość jest w trakcie bitwy rzeczą wręcz obowiązkową. W tym momencie moja porażka stała się oczywista, gdyż np. falanga posiada inny współczynnik obrony przed atakiem pikinierów, a inny przed szturmem kawalerii. Ponadto współczynniki zmieniają się w zależności od tzw. punktów rozproszenia, które, gdy ich liczba przekroczy określoną wartość powodują, że oddział zaczyna uciekać i jego powrót na pole bitwy uzależniony



jest od zdolności dowódcy do jego ponownego sformowania. Jeśli próba ta się nie powiedzie, oddział schodzi z pola bitwy i już nie wraca. Oczywiście zdolności dowódcy to kolejne parametry do zapamiętania. Nie trzeba jednak zbyt panikować - ktoś, kogo przerażają wspomniane tabele, może obyć się bez nich, ale musi w tym momencie liczyć się z tym, że ma szansę na wygraną tylko w pojedynczych bitwach i to przy wysokich stratach własnych, natomiast kampania zakończyłaby się w jego przypadku na drugiej - trzeciej bitwie. Kiedy jednak opanujemy reguły rządzące bitwą i zachowaniami wojsk naszych oraz przeciwnika, zabawa stanie się o wiele prostsza.

Niestety - problem polega na tym, że gra obejmuje tylko dziesięć bitew i nawet, jeżeli rozgrywamy je jako kampanię jedna po drugiej, to zakładając, że mamy opanowane cechy jednostek, cała gra zajmie nam około tygodnia czasu (jeśli gramy kilka godzin dziennie). Nie jest to dużo, jeśli porównać grę z takim np. *Heroes of Might & Magic 2*, w którym sama kampania wymagała około dwóch tygodni, natomiast pojedyncze misje (inne, niż te w kampanii) mogły wystarczyć nawet na pół roku.

Jeśli chodzi o wady gry, to jej zbyt mała objętość jest jedynym wyraźnie rzucającym się w oczy problemem. Cała reszta sprawuje się bez zarzutów, choć można by pożalić się na niewielką prędkość



przewijania ekranu. W tym wypadku jednak otrzymujemy w zamian bardzo estetyczną, wyrazistą grafikę terenu i jednostek. Również dźwięk jest na wysokim poziomie. Ogółem wykonanie gry i jej oprawa audiowizualna zasługują na najwyższą notę, niemniej jednak ostateczny werdykt musi być obniżony z powodu małej ilości dostępnych bitew. Nawet, jeżeli wezmę pod uwagę to, że każdą z nich można rozegrać obiema stronami (ale nie kampanię), to gra zbyt szybko daje się ukończyć, a następnie pozostaje odstawienie jej na półkę, gdyż bitwy za każdym razem są takie same. Nie wiem jeszcze, jaka będzie cena gry - być może adekwatna do czasu, jaki rzeczona gra zajmuje. W takim razie w porządku. Jeśli jednak kosztuje tyle, co wszystkie inne, to zasługuje na dwie oceny: 8/10 za wykonanie i 4/10 za „obszerność”. Ostatecznie więc zastosuję średnią arytmetyczną.

LORD YABOL



Producent:
Interactive Magic
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

6/10 **Cena: 145,00 zł**

Kulki do dziurki

Golf jest elitarną rozrywką, w którą zazwyczaj grają ludzie o odpowiednim statusie majątkowym. Całkiem inaczej sprawa ma się z mini-golfem, który ani nie jest taki sztywny, ani sformalizowany, ma natomiast tę zaletę, że potrafi być zabawny. Mini-golf w wydaniu komputerowym będzie przede wszystkim doskonałą zabawą, w której ciekawe, śmieszne animacje urozmaicają „popłatane”, pełne pułapek tory, stanowiące poważną przeszkodę dla niewielkiej piłeczki. Zapomnijcie o bezmyślnym strzale od dołka do dołka, przez osiemnaście pól. Mimo, że to tylko mini-golf, bez odrobiny główkowania na pewno nie uda się Wam przebrnąć przez skomplikowane tory, które czekają na Was w Corel Super-Putt.

Gierka sygnowana przez Corela, jest oczywiście maksymalnie dopracowana graficznie. Wysoka rozdzielczość podkreśla jedynie kontrasty w trójwymiarowym, sterylnym środowisku. Ta sterylność obiektów pozostawia jednak pewien niedosyt. Nie ma tu po prostu miejsca na odrobinę fantazji. Lokacje przypominały mi szpital. Fakt jest w nim niezwykle czysto, równo i porządknie, ale i tak nikt nie chciałby tam przesiadywać. Nie jest moim zamiarem zniechęcić nikogo do gry, pisze jedynie o moich wrażeniach, które zresztą nie są tak do końca jednoznaczne. Być może dla kogoś innego wizualna strona projektu będzie



„szczytem rozkoszy”. Osobiście mogę jednak stwierdzić, że czegoś mi tu brakowało. Słowa złego nie powiem natomiast o kolorystyce i komplikacji torów. Są po prostu w sam raz. Można zdrowo się nad nimi pogłowić, a jeżeli zmniejszycie sobie w opcjach ilość dozwolonych uderzeń w turze na mniej niż pięć, to robi się naprawdę gorąco. Tu znowu małe „ale” (jakoś nie mogę się powstrzymać). Trójwymiarowa grafika kojarzy mi się z możliwością penetracji, obserwowania miejsca akcji z wielu kamer, a przynajmniej w rzucie izometrycznym. W Corel Super Putt (podobnie jak w TZ MiniGolf) mamy jedynie widok z góry, co trochę mnie rozczarowało (o wiele przyjemniej grało mi się w Fuzzy's World, gdzie zastosowano ten właśnie sposób obserwacji). Co prawda przed każdym kolejnym torem widzimy pięknie przygotowane, trójwymiarowe „plansze”, jednak w momencie uruchomienia gry zostaniemy zaproszeni na balkon, z którego można spoglądać jedynie w dół. Zanim rozpoczniecie zabawę, radzę wybrać Practice. Pozwoli to zapoznać się z techniką uderzeń (bardzo prosta) i obejrzeć trzy specjalne tory, których nie ma w pozostałych rodzajach mini-golfa. Po wpisaniu swego imienia możecie wybrać jeden z trzech rodzajów gry: Classical, Traditional, Waterpark. Zgodnie z nazwami, spodziewajcie się również nieco odmiennego klimatu każdego z poziomów. W klasycznym przeważają motywy antyczne (posągi, jońskie kolumny, itd.) Tradycyjny jest nieco mniej surowy, ale i tak dość standardowy. Zupełny odjazd serwuje za



to „Park Wodny”, w którym pełno śmiesznych postaci, jakichś maszynerii, wiatraczków, młynków i innych przeszkód, które fachowo uniemożliwiają ukończenie gry.

W Corel Super Putt mogą grać jednocześnie cztery osoby. Zabawa dostępna jest również w sieci. Na specjalnej tablicy wyników umieszczonych zostanie dziesięciu rekordzistów, którzy najszybciej i przy najmniejszych stratach ukończyli grę. Kilka motywów muzycznych nie powinno Was zawieść.

Corel Super Putt gwarantuje dobrą zabawę zarówno dla młodszych użytkowników komputera, jak i nieco starszych. Oczywiście nie są to wrażenia, jakie towarzyszą wizycie u Quake czy przy odwiedzinach w Dark Colony, ale zabawa i tak warta jest Waszego zainteresowania. Gra się miło, za co należy się Corel Super Putt przynajmniej siedem punktów.

CZARNY IWAN



Producent:

Corel Corporation

Dystrybutor:

Corel Corporation

tel. (001) 6137280826

Minimalna konfiguracja:

Pentium 60, 8 MB RAM, Windows

95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 77

Nadchodzi Legion!



Dudni Ziemia, gdy nadchodzi Legion, a wszystko co żyje zamiera w przestraszu. I nie bez powodu. Legion numer siedem jest tak napakowany, że wszystkie legiony, jakie w całej swej historii miało rzymskie cesarstwo, zmiótłby jedną ręką w pięć sekund na szufelkę do śmieci. Ale nie dziwnego, bo i żaden rzymski legion nie miał na swoim wyposażeniu czołgów, mecharriortów, artylerii dalekiego zasięgu czy dosiadających dinozaurów kawalerzystów...

Co - macie mętlik w głowie? Ha, ja też. Spokojnie, zaczniemy zatem - jak przystoi - od samego początku. Dziś na tapecie mamy grę 7th Legion, firmy Microprose. Jest to RTS... żaraz, żaraz, nie przewracajcie tej strony, dajcie mi (i grze) szansę! Ja wiem, że RTSy Wam się już przejadły itp. Sam zresztą wyrażałem podobne opinie i to całkiem niedawno. Jednak okazuje się, że nie należy z góry stawiać krechy na jakimkolwiek gatunku gry, ponieważ potem można się wstydzić tego, co się kiedyś mówiło. Od czasu, gdy Dark Colony przywrócił mi radość gierowania w RTSy, znów odczuwam dziecienną przyjemność na widok nowej dobrej gierki z tego gatunku. A 7th Legion bez wątplenia mogę zaliczyć do obu kategorii. Jest nowa - i jest dobra. A ponadto jest... inna. Nie jest to może „inność” zupełna, ale wystarczająca, by wykreślić z recenzji kwaśny (i dość często przeze mnie



stosowany) zwrot „kolejna gra bazująca na starych pomysłach, różniąca się od innych tylko i wyłącznie grafiką”. W 7th Legion jest parę dużych rodzyneków, które niewątpliwie przypadną Wam do smaku.

Zaczniemy od fabuły. Powiedzmy sobie, że ilość możliwych schematów, z których można - jak w klockach lego - sklecić własną fabułę RTSa, jest wbrew pozorom niewielka. I tak wiadomo, że efektem będzie wojna, a w jaki sposób do niej dojdzie... a kogo to interesuje? Stąd fabuła 7th Legion - wojna kosmiczna, a jakże - nie jest więc może oryginalna, ale ma w sobie pewną świeżość. W mocnym streszczeniu - walka toczy się pomiędzy rdzennymi Ziemianami i kolonistami, których to w swoim czasie ziemscy decydenci potraktowali nieco „z buta”. Teraz nadszedł czas rewanżu - i wiadomo, krew się poleje. Reemigranci (Chosen) nie mają litości dla tych, którzy nie mieli litości dla nich. Ziemianie, trzęsąc portkami, oddelegowali na ich powitanie tytułowy VII Legion - najsilniejszą z posiadanych armii.

Tu tradycyjnie zaczyna się dość krwawa jatka, poprzedzona długim intrem i wzbogacona o cut-scenki. Od czasu Dark Colony jestem już uodporniony na intra, więc to z 7th Legion zrobiło na mnie średnie wrażenie. Powiem tak: im dłużej je oglądałem, tym bardziej mi się podobało (głównie z niezłego klimatu pod koniec), choć zarzuciłbym mu brak dynamizmu w początkowej fazie. Scenki - jak scenki, zrobione na poziomie (i z przeplotem) z niewielką ilością przemocy.

Gracz może wybrać stronę, po której walczy. Nie ma możliwości grania w pojedyncze misje, są tylko dwie kampanie. W sumie jest jednak jakieś 40 scenariuszy do przejścia. Misje są klasyczne: albo zaczynając od zera rozbudowujemy własną bazę, niszcząc bazy wroga, albo za pomocą paru oddziałów musimy wykonać jakąś misję. Ale są też pewne urozmaicenia - np. musimy obronić swoją bazę przed zmasowanym atakiem wroga, mając dośłownie dwie minuty czasu na dokonanie koniecznych inwestycji i



wyprodukowania oddziałów, a potem zwali się na nas fala wrogów (i to jakich...). Wybór strony zasadniczo nie ma znaczenia. Niezależnie od tego, kim dowodzisz, masz podobne misje, dysponujesz identyczną ilością rodzajów oddziałów, budowli itp. Obie strony mają w 100% identyczną piechotę, slaven raidersów (kawaleria dinozaurza), ciężką piechotę, dowódców (swoją drogą podobnych pod wieloma względami do S.A.R.G.E'a z DC) oraz... (che che) księżkę (!) błogosławiących wojska. Nawiasem mówiąc jest to bardzo przydatne. Oba obozy mają silnie rozwinięte (tu już występują różnice) bronie pancerne. W tej dziedzinie lekka przewaga jest raczej po stronie Ziemian (mają o jeden model czołgu więcej i są one - tak wedle mojego odczucia - lepsze w bezpośrednim starciu). Ponadto oponenci dysponują artylerią dalekiego zasięgu oraz licznymi odmianami rozmaitych mechów (mecharriortów), gdzie z kolei koloniści górą (szczególnie efektowną bronią jest Venom Typhoon - wielki metalowy pajęczak, taszczyący na grzbiecie masę rakiet).

W sumie każda ze stron ma pod swoją komendą około 10 różnych typów jednostek. Do tego należy dodać jeszcze systemy defensywne - miny, wieże strażnicze i rozbudowane wieże strażnicze oraz całkiem nieźle odporne na wrogi ogień mury. Nie jest to dużo, ale i tu (jak w DC) istnieje możliwość upgrade'owania niektórych parametrów jednostek (opancerzenia, siły, siły ognia itp.), a także można sobie „wykoncypować” (o ile postawimy odpowiednie budowle) jeszcze parę przydatnych bajerków (np. bomby). Każdemu oddziałowi (i grupie) możemy





przypisać odpowiednie zachowanie (normalne, agresywne, defensywne, pełnienie straży). Jednostki w czasie walki (w danej misji) nabierają doświadczenia (odpowiednia ranga, widoczna gdy klikniemy na daną formację myszką). To samo dotyczy się szefa (Ciebie); w czasie jednej partyjki możesz awansować z sierżanta na generała (zależy to od strat zadanych wrogowi i korzystnie odbija się na wysokości posiadanych funduszy). Naturalnie istnieje możliwość podleczenia poharatanych w walce żołnierzy i pojazdów tak w odpowiednich strukturach, jak i za pomocą rozmaitej maści błogosławieństw.

Warto wspomnieć o radarze - kolejna miła innowacja: działa on w dwóch trybach; w klasycznym widzimy to, co odkrywają nasze jednostki. W drugim trybie przełączamy się na podczerwień - dzięki temu można lokalizować duże zgromadzenia wroga (będące w naszym pobliżu) nawet wtedy, gdy są na zasłoniętym sektorze mapy. Zwróćcie przy okazji uwagę na efektowny wygląd „fog of war” (czyli tego „czegoś”, co zasłania mapę) - on rzeczywiście wygląda jak kłębiący się nad polem walki dym lub mgła - ma wręcz wszystkie trzy wymiary. Tu ciekawostka: nawet jeśli oczyścimy jakiś obszar mapy, to po pewnym czasie (gdy nic tam nie będziemy wyczyniać) dym powoli znów się zagęszcza, aż do momentu gdy ponownie zasłoni to miejsce. Również jest to nowe i pomysłowe.

Kolejną innowacją jest zdobywanie funduszy. Tu nic nie wydobywamy, nie poszukujemy złóż minerałów, nie bawimy się w żniwiarzy (tyberium itp.) i mamy to wszystko w głębokim poważaniu. Kasa głównie zależy od dwóch czynników - zbierania porozsiewanych to tu, to tam „znajdziek” (gdzie może, ale nie musi być cash; czasem są tam rozmaite niespodzianki - niewidzialność, naprawa danej jednostki itp.). Dużo skuteczniejszą metodą dorabiania się jest wykonywanie sub-misji. Nie wiecie co to takiego? Nie dziwię się, bo i ja pierwszy raz zetknąłem się z takim rozwiązaniem. Otóż w czasie gry co jakiś czas pojawi się komunikat w stylu „zniszczenie 8 wrogich jednostek - 30.000”, a pod nim licznik zaczyna wsteczne odliczanie. Jeśli w wyznaczonym

czasie utłuczecie odpowiednią ilość wrogów (lub wykonacie inne zleczone zadanie) - no to jesteście bogatsi. Od biedy można też podkraść kasę przeciwnikom, choć z wielu przyczyn nie jest to łatwe.

Jeszcze inną nowością są walki wewnątrz budynków. Dysponujemy wtedy komandosami (tak na oko dwa razy większymi od czołgów; wraz ze wzrostem ich rangi rośnie też ich żywotność - to ich specyficzna właściwość) i gra przypomina wtedy (zresztą nie bez powodów) UFO 3. Dodajmy, że dość znacznie zmienia się też grafika (moim zdaniem na lepsze). No co - nie jest to oryginalne? Jest.

Ale najciekawsze z tego, co nowego odkryłem w tej grze, zostawiłem sobie na koniec. Otóż w 7th Legion występuje zupełnie novum (naturalnie tylko w odniesieniu do RTS). Są to specjalne karty, których jest w sumie około 50. Każda z nich daje nam jakąś ciekawą możliwość działania. Gracz w czasie każdej partii otrzymuje na początek kilka losowo wybranych kart i może ich użyć w dowolnym momencie rozgrywki. Co jakiś czas dostaje też nową kartę (także losowo dobraną). Karty należy traktować wręcz

jako osobne i bardzo skuteczne rodzaje broni. Są bowiem takie, których użycie powoduje ogólną hekatombę złożoną bogom wojny z licznych ciał wroga (np. ta o swojsko brzmiącej nazwie Doom, występująca zresztą w paru wersjach czy Armageddon), inne umożliwiają przejęcie wrogiego oddziału pod naszą kontrolę; są i takie, które ulepszą możliwości jakiegoś oddziału (furia bitewna), ale są takie, które je... pogarszają (np. znacznie gorsze zwalczanie broni pancernej - tę naturalnie stosujemy na wrogu), niektóre pozwalają sabotować działanie wrogiej bazy - np. zmniejszenie tempa produkcji; są też takie, które dodają nam nowe możliwości (teleportacja, niewidzialność, odsłanianie mapy, „zasysanie” energii wroga, błogosławieństwa itp.). Są nawet karty, które umożliwiają kradzież... kart wroga. To naturalnie tylko część



oferowanych przez nie możliwości. Miłośnikom hazardu zalecam używanie... jokerów. Ilość kombinacji, w jakich mogą występować karty, sięga astronomicznych wartości; tym samym już tylko dzięki nim żadna misja nigdy nie toczy się tak samo. Dobrze i we właściwym momencie użyta karta może w jednej sekundzie odwrócić losy danej bitwy. Wiem coś o tym, gdyż utraciłem kilkanaście czołgów plus połowę budynków w bazie, gdy niewidzialny - wskutek użycia odpowiedniej karty - piechociarz Chosen podszedł pod moją bazę i





Po prawej w głębi:
Komandosi w akcji!

przywalił mi bodaj God Hammerem na drugim poziomie mocy - to dopiero bolało! Zaraz potem nadeszły jego główne siły i było po mnie, mimo iż dwie minuty wcześniej byłem absolutnie pewny, że zwyciężę...

Inna rzecz, że kart jest tak wiele, że (przynajmniej na początku) bez instrukcji ani rusz. Trudno się bowiem polapać w ich nazwach i możliwościach, a niewłaściwe użycie karty może się srodze zemścić - np. użycie Chaosu na jakiejś jednostce idącej na końcu własnej grupy - milej (?) zabawy. Prawda jest smutna: jeśli chcecie wygrać misję od 5-6-tej wwyż, to żonglerkę kartami oraz ich możliwości musiecie mieć w małym palcu i nie ma na to rady. I choć wprawdzie pomysł jest nienowity i zaczerpnięty z karcianych gier RPG, to w RTSie sprawdza się, że hej! W sumie cool idea, znacznie ożywiająca rozgrywkę.

No dobra, a teraz nieco o technicznych aspektach 7th Legion. Sterowanie - jak na RTS - jest dość skomplikowane. Gracze zmuszeni są do korzystania z myszki i klawiatury, bowiem sporo komend jest dostępnych tylko i wyłącznie z klawiszy, np. zmiana trybu radaru czy (ważna funkcja!) naprawianie budynków. Wprawdzie można do tego przywyknąć, ale co to mnie kosztowało nerwów, to wiem tylko ja. Tu uważam, że można było postarać się o nieco bardziej przyjazny interfejs. Nie mogę zbyt wiele dobrego powiedzieć też o AI komputera. Niekiedy zachowuje się wręcz jak idiota. W czwartej misji (grając „niebieskimi”) atakowałem bazę wroga. Oddziały komputera stały sobie spokojnie, czekając aż skończę... aż do momentu, gdy zniszczyłem (zresztą przypadkiem) jeden z murków otaczających bazę. Dopiero ten fakt wandalizmu zmusił ich do działania. Z kolei moi superkomandosi sami z siebie usiłovali zastrzelić wroga stojącego za ścianą (niezniszczalną)... Ale na szczęście nie działo się to na tyle często,



by znacząco popsuć przyjemność grania. Tym niemniej AI to chyba najslabszy element tej gry...

Dość ciekawie wygląda też sprawa z muzyką. Jest dynamiczna, pełna łupiących basów i grzmiącej perkusji, która sprawia, że nasz puls bezwiednie osiąga wybijane na niej tempo (czyli około 120 razy na minutę). Na początku zrobiła ona na mnie silne wrażenie, po kwadransie zaczęła mi przeszkadzać, bo wydawało mi się, że w kółko leci kilka tych samych nut. Wyciszyłem ją więc niemal do zera - i niepotrzebnie, bo utwór zaczyna się po jakimś czasie ładnie rozwijać; m.in. zawiera w sobie słynny motyw z V symfonii Beethovena. A w miarę kolejnych misji dochodzą nowe songi.

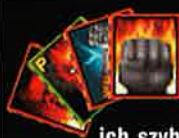
Graficznie 7th Legion również powinien się Wam podobać, choć nie jest to jakaś superrewelacja. Po prostu gra na poziomie, w SVGA, ze starannie

zrobionymi tłami, dobrze zaprojektowanymi jednostkami i budynkami (of course profesjonalnie zanimowanymi), w rzucie izometrycznym. Cieszy oko fakt, że jednostki i żołnierze potrafią ginąć w rozmaity sposób (czasem np. widać jak czołg traci wieżyczkę, czasem jeden z nieszczęśników gna jak szalony, otoczony płomieniami). Po niektórych cięższych pojazdach i mechach pozostają jakieś resztki, które sprawiają, że mapa nie wygląda tak całkowicie martwo i pusto (same tło jest zresztą dyskretnie animowane).

Podsumowując: moje wrażenia są jak najbardziej pozytywne. Poziom trudności gry nie jest nadmierny, więc nie będzie to frustrujące dla tych mniej sprawnych manualnie (lub leniwie kojarzących) graczy. Możliwość gry w sieci (do 16 graczy naraz) i przez modem ucieszy tych wszystkich, którzy zamiast dość tu miernej AI wolą LI (Ludzka Inteligencja). Mimo pewnych wykrytych wad uważam 7th Legion za grę pod wieloma względami znakomitą i oryginalną. Zatem dla tych, którzy szukają w RTSach czegoś nowego i dla tych, którzy po prostu szukają dobrej gry na najbliższych parę(naście) dni, zakup 7th Legion jest jak najbardziej wskazany.

MAC ABRA

Kilka ciekawszych kart



Machine Course - spowalnia wrogie jednostki (w tym także wpływa na ich szybkostrzelność).

Battle Psychosis - znacznie „podkręca” szybkość reakcji jednostek. **One a Million** - jednostka, na której użyto tę kartę zniszczy napotkaną jednostkę wroga, niezależnie od jej siły. **Immolation** - jednostka jest bezradna w starciu z jakimkolwiek pojazdem. **Infiltrate** - umożliwia przejęcie wrogiego budynku. **Holy Blessing** - odporność na efekty wywołane przez karty wroga. **Blast Fog** - czyści mapę (tzn. pewien jej obszar) z „fog of war”. **Demolition** - niszczy wrogie budowle. **Fate** - wymienia wszystkie posiadane karty (na inne).

Producent:

Epic Megagames/Microprose

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6422766

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA-2Mb RAM, CD-ROM x4, DirectX 5.0

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 1

Zabójczy perfekcjonista?

Perfect Assassin jest dziełem wybitnego brytyjskiego grafika - Keva Walkera specjalizującego się w tematyce science-fiction. Autor bez bicia przyznaje się do inspiracji popularnym swego czasu hitem kina akcji - Sądzią Dreddem, w którym jak zwykle szalał niezastąpiony Sylvester Stallone. OK, musicie przyznać, że jest to świetny materiał na grę przygodową: klimatyczna sceneria SF, futurystyczne rekwizyty i rodzaje broni, brak rozterek moralnych - bo czyż można płakać nad zwłokami półtorametrowego jamochłona tryskającego zielonkawą posoką? Zatem Perfect Assassin miał spore szanse na sukces - miał, ale czy je wykorzystał?

Na wstępie muszę zaznaczyć, że nie mam pretensji do Keva Walkera, ponieważ stworzył naprawdę interesującą i malowniczą wizję świata planety Kar-Naq, na której osadzona jest akcja gry. Przebłyski tej wizji widoczne są w obrazach widocznych na ekranie komputera, jednak translacja pomysłu grafika na formę elektroniczną wypadła raczej miernie. Perfect Assassin nosi wszelkie znamiona produkcji niskobudżetowej - widać liczne niedociągnięcia i niedbałości, które nie przystoją projektowi na miarę końca lat dziewięćdziesiątych. Już intro stwarza poważny niedosyt: nieciekawe kolory, niezbyt sprawny montaż, zmienna rozdzielczość, brak dynamiki a na koniec urywa się w pół zdania, nie mówiąc o tym, że wprowadza w akcję bardzo lakonicznie, co w przygodówkach jest poważnym mankamentem. Po uruchomieniu misji jest z początku trochę lepiej (całkiem nieźle prezentuje się trójwymiarowy świat nieożywiony - szczegóły terenu, budynki itp), jednak korzystne wrażenie rozwiewa się po ujrzeniu zbliżenia głównego bohatera, który wręcz rozplywa się w pikselach. Dalej jest jeszcze gorzej, animacja postaci jest niezwykle prosta, bohaterowie wzajemnie przez siebie przenikają, czasami wchodzą do pomieszczeń wprost przez ścianę lub nieoczekiwanie znikają. Zostawmy już



jednak kwestię doznań wzrokowych i przyjrzyjmy się przez chwilę fabule. Jak już powiedziałem, Perfect Assassin jest przygodówką, teraz dodam - dosyć nietypową. Misja Charona (tak zwie się nasz bohater) podzielona jest na kolejne etapy, rozgrywane się w oddzielnych lokacjach-częściach miasta Kar-Es-Tal. Rozbicie wielkiego problemu na serię mniejszych, łatwiejszych do opanowania jest świetną metodą postępowania w każdej dziedzinie życia. Takie rozwiązanie zastosowane w przygodówce sprawia, że mogą się nią zainteresować także gracze zwykle przerażeni ogromem świata i wielością umiejscowionych w jego obrębie zagadek, które muszą rozwikłać w większości współczesnych gier tego rodzaju. Kolejne zadania stawiane przed Charonem zwykle sprowadzają się do odszukania jakiejś postaci, „przyciśnięcia” jej, wydobywania nazwiska następnego informatora... i tak w kółko, aż do odszukania jegomościa o imieniu Ul D Grak. Twórcy fabuły ogromny nacisk położyli na kontakty bohatera z istotami zaludniającymi świat gry, należącymi do wielu odrębnych ras. Z każdą postacią możemy porozmawiać lub walczyć - dla obu czynności przewidziano specjalne tryby. Przejście w tryb walki odbywa się bardzo szybko po kliknięciu prawego przycisku myszy (pojawia się celownik), zaś dialogi toczy się za pomocą specjalnego interfejsu o interesującej budowie. Jego podstawą jest lista

zagadnień: przedmiotów, postaci, miejsc, pojęć, o których możemy konwersować. Za każdym razem, gdy w trakcie rozmowy padnie nowe, istotne dla rozgrywki słowo, natychmiast pojawia się na liście zagadnień i możemy wypytwać o nie każdą napotkaną osobę. Do wyboru mamy następujące rodzaje zdań: Czym jest..., Kim jest...,

Gdzie jest..., Daj mi... lub Czy mogę Ci dać..., za ich pomocą przyjdzie nam budować swoją wiedzę i rozwiązywać zagadki. Możemy dodatkowo regulować ton swoich wypowiedzi, przyjmując postawę prosząco-płaczliwą, neutralną lub agresywną (z moich doświadczeń wynika, że z obcymi trzeba ostro). Niestety, napotykane osoby nie grzeszą inteligencją a ich wypowiedzi są schematyczne i nie uzależnione od rozwoju wydarzeń. Podsumowując - Perfect Assassin ma swoje zalety, z których moim zdaniem największą jest oryginalność niektórych rozwiązań fabuły, odbiegających od kanonów ustalonych dla gier przygodowych (czuje się lekki zapaszek RPG), lecz niestety także poważne wady. Gdyby producenci lepiej wykorzystali dobry pomysł Keva Walkera, mógłby powstać przebój lub przynajmniej bardzo solidna propozycja dla wymagających graczy, a tak - nie wróżę programowi oszałamiającej kariery.

CHUFU



Producent:
Grolier Interactive
Dystrybutor:
Grolier Interactive
tel. (0044) 1865 264800
Minimalna konfiguracja:
Pentium 100, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

640

Cena: C

POMOCNA DŁOŃ!

Uwaga: ponieważ nadchodzi coraz więcej ofert, to - z braku miejsca - zamieszczamy na łamach CDA tylko część z nich. Wszystkie oferty, które w tym miesiącu dotarły do nas, znajdziecie na kompaktach, w katalogu Bonus/PomDlon. Sorry, ale nie było innego wyjścia. I jeszcze jedno: przeczytajcie UWAŻNIE regulamin tego działu... A jeśli znasz odpowiedź na jakiś problem? Nadesłaj je nam (list, kartka, fax, e-mail itp.) a masz szansę na otrzymanie cennych upominków. W tym numerze szczęście uśmiechnęło się do Katarzyny Świderskiej z Warszawy. Grę (Wersal 1685 PL) prześlemy pocztą.

MAM PROBLEM

* Gdzie jest (w DOS Navigatorze) kalkulator (...) i jak namieszać w Diablo?

Grrrh... ludzie, takie rzeczy jak kalkulator w DN to można już obcykać samemu! Ale niech tam: CTRL-F6. Diablo - w save znajdź adres 614 i wpisz tam FF FF - 65.535 kasy. Experience jest pod adresem 604. Tu również wpisz FF FF (thx to Homar za podpowiedź!)

* Po uruchomieniu gry Dynablaster (tak pod DOS jak i Windows) cały ekran skacze i dźwięki są nie z tej ziemi. Mam P-133, Tseng 6000 z 2,25 Mb, 16 mb Ram. U kumpla z Tridentem i 8 Mb gra działa (...) Seth, Skierniewice.

Zapewne gra „gryzie” się z kartą graficzną. Spróbuj odpalić program UNIVBE.

* Gdy chcę uruchomić Tower of Souls (z kompaktu 6/97) obraz znika, a potem wyświetla się ponownie menu. Co robić? Jacko.

* Posiadam pełną wersję Quake i nie mogę odpalić ani wersji Aliens ani nowych map (z kompaktu 14&15/97). Pierwsze mam po rozpakowaniu w katalogu Quake/Aliens, a drugie w Quake/maps. Po uruchomieniu gry z parametrem: - game aliens pojawia się: ERROR: W.GETLUMPINFO: PALETTE NOT FOUND, a po próbie uruchomienia mapy, przez wpisanie w konsoli np. MAP HOUSE, komunikat: COULDN'T SAPWN SERVER MAPS. LOAD FAILED. Cerwantez.

W pierwszym wypadku być może problem tkwi w tym, że wpisujesz - game aliens, podczas gdy powinno być !-game aliens (bez spacji pomiędzy myślnikiem i game!). Na drugi problem sami nie wiemy co doradzić, bo to MUSI działać...

* Z grą Tomb Raider. W Palace Midas jest 5 dzwign. Użyłam pierwszej, wrota na dole się otworzyły, przesłałam kolumny z palającymi ogniskami, wzięłam „load bar” i wróciłam. Co dalej? Przy okazji - nawiążę kontakt z fanami tej gierki: Kasia N. Ogródowa 3A, 11-040 Dobrze Miasto.

* Nie mogę odtwarzać muzyki audio w Windows'95, mimo iż w DOSie wszystko jest OK. W'95 instalowałam dwa razy - i nic. Mam Vibrę 16, płyta Intel 430 HX Motherboard, 256 cache. Kabel audio jest dobrze

podłączony. Instalowałam DirectX 2-3-5.0 oraz SB16 Utilites dla W'95 - i dalej nic! C.M. Łódź.

* Z grą „Time Lapse”. Zwiedziłem Wyspę Wielkanocną, dotarłem aż do Egiptu. Tutaj nie potrafię złamać szyfru, co pomoże (prawdopodobnie) odnaleźć maszynę do teleportacji. Pomóżcie! N.M. Ruda Śląska.

* Jak wydostać psa huskie z klatki w Ace Ventura? Katarzyna Świderska

Najprościej będzie zerknąć do solucji zamieszczonej w poprzednim numerze :-).

* W grze 11 Hour nie możemy sobie poradzić z zagadką dot. Bull's eye (na Cd nr2). Co robić? Downstripgirls z Krakowa.

ACTION REACTION

Worms (CDA 9/97)

* W katalogu Data/Custom/gfx znajdują się pliki o formacie pcx. Za pomocą programu graficznego otwórz jeden z nich - w ten sposób można tworzyć własne plansze. Ale pamiętaj by nie zmieniać tła, gdyż inaczej plansze nie będą chodzić. Aby uruchomić własną planszę, naciśnij spację przy wyborze i wpisz nazwę pliku. Cezary Maj, Łódź.

* Aby zrobić własny teren walki musisz :

1. Przygotować obrazek w formacie PCX (długość 960, szerokość 400, 256 kolorów. UWAGA: Możesz użyć tylko 80 kolorów z palety 256).
2. Uruchomić program GFXCON z katalogu Utils : GFXCON <Obrazek.pcx> <Obrazek docelowo.pcx>
3. Przegrać obrazek do katalogu Data\Custom\Gfx
4. Utworzyć plik OBRAZEK.inf. Dokładny opis zawartości takiego pliku znajdziesz w innych plikach INF w tym katalogu.
5. Dodać tła w formacie PCX 320*200 o rozszerzeniach OBRAZEK.bk1 i OBRAZEK.bk2
6. Uruchomić Worms+ i podczas losowania pola walki nacisnąć spację i wpisać nazwę pola walki (w tym wypadku OBRAZEK). Marek Pyzdrowski, Zielona Góra.

C&C (CDA 6/97)

* Białorus: musisz odzyskać przechwycony przez NOD sprzęt, który jest przewożony w skrzyniach. Załaduj żołnierzy do APC i gnaj w kierunku bazy. Wysadź ich na południe od rzeki i zlikwiduj czołg z grupką piechoty. Dołącz przybyłe posiłki i zaatakuj, wykradając skrzynie

* Polska: NOD zamierza przejąć miasto. Musisz tam dotrzeć jako pierwszy i tak długo odpierać ataki, aż przybędą posiłki. Cezary Maj, Łódź.

Ace Ventura (CDA 9/97)

Hasło znajduje się na małej kartce, jest napisane na niej PW: Press (gdzie Press jest hasłem). Katarzyna Świderska, Warszawa

KUPIĘ/SPRZEDAM/ZAMIENIĘ

Zamienię

* Dyskietkę pełną niespodzianek na grę Wolfenstein 3D. Mile widziane mapy. Rafał Kossakowski, Nowowiejska 133, 07-121 Liw.

* Grę MDK na inną (niekoniecznie nową). Sławomir Nowak, Krzyżowa 219, 34-335 Krzyżowa, tel. 0-33 63-40-22

Sprzedam

* Actua Soccer - 100 zł, Dungeon master - 15 zł, Nowy Teenagnet - 60 zł, Space Quest I - 20 zł. Krzysztof Zawisło, Kłodyńska 14/26, 44-100 Gliwice, tel. (032) 31-32-92

* Gambler CD 1 i 2/96, Graj (4CD) 1/97, PC World CD 2,5,9/96 i 2/97, Enter CD 7/97, PC Gamer CD 2,3,4/96, CD Magazyn (2CD) 5,6/96 i 1,2,3,4/97 oraz 10 Pc Shareware z dyskietką - wszystko razem za 200 zł lub na wymianę. Błażej Jaszczak, Nowe Prusy 2, 89-651 Gotelp, tel. (0-531) 861-88.

* Procesor 486SX-40 Mhz za 45 zł; CD Magazyn 1/97, Secret Service (CD44) - 15 zł/szt. Wiele innych czasopism - 3 zł/szt. Jacek, Poznań, telk. (0-61) 862-66-42

* Drukarke czarno-białą (256 odcieni szarości), 24-igłową, MPS 1230 (zgodna z C-64 i Amigą) + instrukcja - cena 200 zł. C-64 + magnetofon + zasilacz + 2 joye + rozgałęziacz na cartridge + 10 cartridge + kabel antenowy + 40 kaset + 500 dyskietek z software - 200 zł. Gry na PC: Need for Speed Special Edition - 100 zł, One Must Fall 2097 PL - 30 zł.

Michał Ciesielski, F. Bartoska 5/5, 00-710 Warszawa, tel. (0-22) 651-53-53.

* Gry: NBA Jam, FX-Fighter, Polanie, Destruction Derby, Steel Panther - po 55 zł. Resurrection rise 2. Flying Corps, Euro England'96 - po 65 zł. Tel. 032 81-53-40.

* Kartę graficzną SVGA 64 bit z akceleratorem ATI MACH, Cdx2 (Sony), RAM EDO 4 x 4 Mb lub 2x 4 Mb. Cena do uzgodnienia. Piotr Klonowski, Parkowa 18, 09-226 Zawidz, tel. (024) 766 168.

* EuroPlus+ (do nauki j. angielskiego), level 1, cena 130 zł + koszty przesyłki. Hubert Gębala, tel. (0-81) 82-55-704.

* Komputer AMD 100 Mhz, 16 mb Ram, monitor Daewoo 14" color, skaner ręczny Mustek GS - 800 DPI, Cdx4 Sony, FDD 3,5", HDD 1,6 Gb, karta SVGA Western Digital, GUS, drukarka Canon BJC 240 color (nowa na gwarancji) z oprogramowaniem, pakiet Corel Draw 3.0, dużo gier i inne. Cena 4000 zł. Grę TV Pegsus + pistolet + cartridge - 80 zł. Dębica, tel. 0-14, 772223.

* Kartę dźwiękową Opti (zgodna z SB Pro i Windows, 16-bit stereo, full duplex, 3D sound) na gwarancji - za 100 zł. Rafał Kuczyński, Spadzista 8/7, 33-100 Tarnów, tel. (014) 21-88-34

NAWIĄŻ KONTAKT

* Z fanem X-files i/lub manga-maniakiem. Wojtek Holysz. Os. Śmiełego 15/96, 60-682 Poznań.

* Grupa REALITY przyjmie w swoje szeregi ludzi wszelkich specjalności. Wymagana pracowitość i uczciwość. Słojcie próbki swoich prac na adres: Let/Réality, Leszka Czarnego 11/32, 97-500 Radomsko

* Nowopowstała ekipa programistów zachęca do wstąpienia w swoje szeregi (Basic i nie tylko!). 100% Answer, 100% Friendship rulez! Krzysztof Żaluk „Butcher” ul. Mielczarskiego 34, 51-663 Wrocław.

FORUM

* Przed egzaminem na prawo jazdy nie grajcie w Destruction Derby! Życzliwy.

* Sprzedam komputer i idę się zastrzelić. Zalamany.

Poradnik hackera #6

Dzisiaj będzie trochę nietypowo i to z dwóch względów. Po pierwsze będziemy mówić o tym, jak modyfikować parametry postaci w... Quake (a co!). Za inspirację i pożyteczne wskazówki składam tu wielkie podziękowania czytelnikowi CDA o xwyce HUGO (reszta danych, zgodnie z wolą Hugo, pozostaje tajemnicą redakcji). Po drugie omówimy ciekawy program, znacznie ułatwiający dokonywanie poprawek w grach (również autorstwa czytelnika CDA). Na koniec - tradycyjnie poprawki do gier. Zanim przejdziemy do omawiania szczegółów tekstu, przypomnimy tylko o moim stałym apelu: nadsyłajcie swoje poprawki do gier! Każda poprawka będzie (wcześniej czy później) zamieszczona, a jej autor wymieniony z imienia i nazwiska (lub zywki - wedle woli). Postaram się też wycycnąć dla tych, którzy pomagają mi redagować ten kącik, jakieś nagrody... No dobra jest, do roboty!

Tym wszystkim, którzy dostają furii podczas gry w Quake (a nie lubią stosować cheatów) dedykujemy garść niniejszych uwag. Czytajcie dokładnie to, co będzie tu omawiane, ponieważ sposób modyfikacji stanu gry w Quake nieco odbiega od tego, co robiliśmy do tej pory. Wiem, że każdy z Was zna rozmaite cheaty do tej gry (god, impulse9 itp.) ale powiedzmy sobie szczerze, że dla prawdziwego „hackera” nie ma większej radości niż ręczne dokonywanie poprawek. Satisfakcja z własnoręcznie dokonanych (skutecznych!) zmian jest często dużo większa niż późniejsza gra w tak „ulepszoną” wersję danej gry. Czyż nie?

OK, kowboju do dzieła. Wczytujemy gierkę, spisujemy wszystkie parametry bohatera (pancerz [armorvalue], energia życiowa [health], ilość amunicji [ammo] do danej broni itp.). Zgrywamy stan gry, wychodzimy sobie do DOSa i za pomocą wiernego DOS-Navigатора bierzemy się za mieszanie w save. Save mieści się w podkatalogu ID1; kolejne zgrywki noszą nazwę sx sav, gdzie x jest kolejnym numerem save. Jeśli nie pamiętacie co oznacza jaki numer, to bez strachu. Za pomocą klawisza F4 otwieramy dany plik. U samej góry podana jest nazwa poziomu itp. informacje, które umożliwiają identyfikację danego etapu.

Zgrywki w Quake są o tyle miłe, że odpada nam konieczność przeliczania wszelakich wartości na heksy i z heksów na system dziesiętny. Tu wszystko jest jasne i proste, a do edycji wystarczy nam właśnie edytor tekstu w DN, który wywołaliśmy klawiszem F4. Uwaga: jeśli nie masz DN, a w programie, którego używasz nie ma wbudowanego edytora, to bez paniki. Ten plik można edytować dowolnym edytorem tekstu - np. Wordpadem, Wordem czy co tam macie (Notepad może mieć problemy, gdyż objętość save jest większa od jego bufora pamięci, przeznaczonego na przechowywanie danych).

Ready? Od czego zaczniemy? Ha - od zdrówka (health). Zatem za pomocą klawisza F7 (search) szukamy ciągu znaków... health (trudno się było domyśleć, nie?). Nie powinno z tym być problemów. Obok powinna być podana aktualna wartość tego parametru. Teraz wystarczy tylko zastąpić ją np. liczbą 999, zgrać stan gry, uruchomić...

Ups. Coś nie tak. Czemu? Otóż w Quake istnieje też parametr max_health, wyznaczający górny poziom ilości tych punktów. I jeśli wpisana wartość przewyższa zapisaną tam wartość - no to wiadomo, kicha (a przewyższa, mogę się założyć; każdy z was już wpisał 999). Zatem znów edytujemy save. Znajdujemy wspomniany parametr i zapisujemy tam nową liczbę: 999. Dopiero POTEŁ modyfikujemy parametr „health”. Teraz będzie działać!

Ale 999 punktów zdrowia to wcale nie jest tak dużo, szczególnie gdy natkniemy się na np. mocno zeźłonego Shamblera i mamu tylko nail-guna. Warto więc rozbudować swój pancierz. Znajdujemy w save parametr „armorvalue” i wpisujemy powiedzmy 200 (grunt to nie przesadzać). Skoro już nasza siła defensywna jest odpowiednio wysoka, pora wziąć się za systemy ofensywne :-). Najłatwiejszą metodą jest zwiększenie liczby dostępnej amunicji, co niezależnie nas od potrzeby myśkowania po wszystkich kątach, w poszukiwaniu paru nędznych naboików do shotguna. W zależności od posiadanej broni szukamy takich parametrów, jak: „ammo_shells”, „ammo_rockets”, „ammo_nails” itp. Nie radzę zasadniczo wpisywać tam więcej niż 200. (Tu uwaga: zebranie cudzego plecaka ponownie zmniejszy nam pojemność magazynków do wysokości parametrów przewidzianych przez chłopaków z ID - czemu? Domyślcie się sami, robaczki, przecież to elementarne, jak mawiał Sherlock Holmes do Watsona).

A, jeszcze coś: to że np. wartość jakiegoś parametru wynosi np. 150.000000 nie oznacza, że wolno nam wpisać tam np. 234.555555! Te zera nas nie interesują - edytujemy tylko te cyfry przed kropką (tu - 150). Tradycyjnie już radzę Wam przed rozpoczęciem jakichkolwiek manipulacji na save zrobić sobie jego kopię roboczą, na wypadek gdyby Quake nie wytrzymał porcji takich oszustw. Doradzę też dokładną analizę zawartości tego save, ludzie z głową na właściwym miejscu znajdą tam jeszcze wiele rzeczy, które można sobie zmodyfikować (o tym być może jeszcze coś będzie).

Czyli - do edytorów i hulaj dusza, piekła nie ma (copyright by Hugo).

To jeszcze nie koniec. Jeden z czytelników CDA, Artur „Zagrzeb” Sowiński, nadesłał nam swój program (znajdziecie go na kompaktce, w katalogu Bonus/Hacker), który znacznie ułatwia wprowadzanie modyfikacji do swoich ulubionych gier. Dzięki niemu możecie tworzyć skrypty, z zapisanymi w nich poprawkami do danej gry. Odtąd, zamiast cierpliwie wklepywać z kartki (czy głowy) adresy, gdzie mieści się kasa itp. itd. wystarczy tylko uruchomić ten program i odpalić potrzebny skrypt. PutByte nie jest skomplikowany w obsłudze i zawiera polski help, więc nie powinniście mieć z nim najmniejszych kłopotów (a jakby co, to łapcie autora w Internecie). A życie ułatwia jak... {bip!}. Radzę więc zawrzeć z tym programem bliższą znajomość. Do programu dołączono przykładowe skrypty do gry HM&M2. Miłej zabawy!

A teraz pora na poprawki do gier (dalej korzystam tu z bogatej listy Feydusa). Zajmiemy się absolutną klasyką RTS, czyli grą Dune 2.

Forsa (zajmuje 2 Bajty) w pierwszych dwóch misjach:

OFFSET	DLA RODU
13Ah i 190h	Atreides
138h i 1D0h	Ordos
13Ch i 192h	Harkonnen

Programiści się wycwanili i dla Atrydów i Ordosów, przeciw innemu rodowi, dali inny adres na kasę:

RÓD	PRZECIW	OFFSET DLA PIENIĘDZY
Atreides	Ordos	dla Atrydów 13Ah i 190h
Atreides	Harkonnen	dla Atrydów 13Ah i 1D2h
Atreides	Ord. & Har.	dla Atrydów 13Ah i 1D2h
Atreides	Emperor	dla Atrydów 13Ah i 1D2h
Ordos	Atreides	dla Ordosów 138h i 1D0h
Ordos	Harkonnen	dla Ordosów 138h i 1D0h
Ordos	Atr. & Har.	dla Ordosów 138h i 212h
Ordos	Emperor	dla Ordosów 138h i 212h

Dla Harkonnenów nic się nie zmienia!

Teraz w tym samym pliku odszukujemy wyraz „UNIT” i od pierwszej litery tego wyrazu (nie wliczając jej) przesuwamy się w prawo o 10 bajtów. Tutaj zaczyna się charakterystyka jednostek, która zajmuje 128 bajtów:

Pierwszy bajt to rodzaj jednostki:

00h - Carryall, 01h - Ornitopter, 02h - Infantry Squad, 03h - Trooper Squad, 04h - Infantry, 05h - Trooper, 06h - (nic), 07h - Rocket Launcher, 08h - Deviator, 09h - Combat Tank, 0Ah - Siege Tank, 0Bh - Devastator, 0Ch - Sonic Tank, 0Dh - Trike, 0Eh - Ordos Rider, 0Fh - Quad, 10h - Harvester, 11h - MCV, 12h - Missile Tank, 13h-18h - NIC, 19h - Shail Hullud,

(adres danego urządzenia wskazuje na ilość bajtów, jakie mamy dodać do pierwotnej wartości, by uzyskać jego lokalizację w save - Draco).

Siódmy bajt to ród, do którego należy dana jednostka :

00h - Harkonnen, 01h - Atreides, 02h - Ordos, 03h - Freman, 04h - Emperor

Trzynasty i czternasty bajt to wytrzymałość na rany. (Hit Points).

Gdy już mamy jednostki podszlifowane, to weźmiemy się za budynki. Szukamy wyrazu „BLDG” i przesuwamy w prawo o 10 bajtów. Teraz zaczyna się charakterystyka budynków i zajmuje 88 bajtów.

Pierwszy bajt to rodzaj budynku:

02h - Palace, 03h - Small Vehicle Factory, 04h - Heavy Vehicle Factory, 05h - Hi-Tech, 06h - House of IX, 07h - W.O.R., 08h - Construction Yard, 09h - Wind Trap, 0Ah - Barracks, 0Bh - Star Port, 0Ch - Refinery, 0Dh - Repair, 0Eh - Nic-, 0Fh - Turret, 10h - Rocket Turret, 11h - Spice Silo, 12h - Radar,

Siódmy bajt to ród, do którego należy budynek:

00h - Harkonnen, 01h - Atreides, 02h - Ordos, 03h - Freman, 04h - Emperor,

Trzynasty i czternasty bajt to wytrzymałość na trafienia (Hit Points).

Osiemdziesiąty dziewiąty bajt to początek charakterystyki następnej jednostki.

Do zobaczenia w następnym numerze!

ECTS 1997

Druga część raportu z pobytu w Londynie



U góry:
Ten petent był już na wszystkich ECTS-ach.

Po prawej w głębi:
Tylko na pozór nieruchome posągi.

NA POCZĄTEK POWAŻNIE

Tegoroczny ECTS (European Computer Trade Show) udowodnił po raz kolejny, że nic ważnego dla komputerowego przemysłu rozrywkowego w Europie nie dzieje się bez tych targów. Niektórzy nawet mówią, że wszystkie softwarowe drogi schodzą się we wrześniu w hali Olimpij. Tym razem impreza była nie tylko największa (oficjalnie dane szacują liczbę wystawców na 259), ale również najliczniej nawiedzona przez rozmaitych kontrahentów, media, wycieczkowiczów i najzwyczajniejszych w świecie entuzjastów komputerowych, którzy skorzystali z okazji, by za stosunkowo nieduże pieniądze (bilet wstępu na targi i już) pograć sobie w najświeższe produkty najlepszych firm. Razem było nas wszystkich 20.161! Jako ciekawostkę podam fakt, że zjawiała się na wystawie również sama przedstawicielka rządu

brytyjskiego, niejaką pani Barbara Roche. Nie myślcie sobie, że opuściła ławy Parlamentarnej Komisji do Spraw Rozwoju Małych Firm tylko po to, by z wirtualną giwerą przemierzać mroczne poziomy Quake'a II na stanowisku wystawowym Activision (choć gminna wieść niesie, że Mrs Roche nie ma sobie równych w sieciowych deathmatchach). Prawda jednak jest taka, że jeśli do akcji wkracza rząd, to gdzieś w podtekście chodzi zawsze o duże pieniądze...

CHWILA DLA „MALUCHÓW”

Nie sposób wymienić wszystkich firm, które wystawiły programy komputerowe do obejrzenia (kto chciałby czytać tasiemca składającego się z tylu trudnych i nieraz zupełnie nieznanych nazw?), ale każdy prawdziwy maniak komputerowy wie, o kim mowa. Wystarczy przestudiować stopki informacyjne CD-Action zamieszczone do każdej gry, żeby bezbłędnie podać namiary tych największych i najlepszych (byli w Londynie w komplecie!). Poza tym, jeśli odpalicie jedną z płytek dołączonych do tego numeru czasopisma, to będziecie mogli na własne oczy zobaczyć większość wystawców. (Postanowiliśmy umożliwić Wam wizytę na targach, więc przygotowaliśmy krótki film specjalnie z myślą o Was!) Warto wszakże wspomnieć o



kilku dziś jeszcze małych i całkiem skromnych producentach, którzy w przyszłości mogą stać się potentatami na rynku gier komputerowych. Chcieli jakoś tanio i skutecznie zaistnieć na ECTS-ie, więc zbudowali miasteczko. Patronat nad ich osadą objęła ELSPA (European Leisure Software Publishers Association - strażnik legalności produkcji, dystrybucji i obrotu wytworami firm softwarowych). Miasteczko tylko z nazwy przypominało to, czym chciało być. W rzeczywistości był to długi szereg klasno ustawionych malutkich stanowisk wystawowych, wyglądający raczej jak targowisko w stylu bliskowschodnim.

Kogo tam można było odwiedzić i jakie programy obejrzeć? Moim zdaniem na uwagę zasługuje kilka dobrze zapowiadających się firm: Interactive Selection, Eurotalk, Instant Access, Software Creations czy Ransom Publishing. Proponują one zupełnie ambitne gierki, które niczym nie ustępują najlepszym. Radzę Wam pilnie obserwować tytuły recenzowane w najbliższych numerach CD-Action, a sami przekonacie się, że to nie przesada...

MÓJ PRYWATNY RANKING

Targi w Londynie mają swoje bardzo uroczyste momenty. Należy do nich niewątpliwie przyznanie tak zwanych Oscarów ECTS, czyli nagród dla najlepszych producentów programów komputerowych. Oficjalną listę (zgodną z werdyktem Jury ogłoszonym 7 września w Royal Lancaster Hotel) zwycięzców we wszystkich kategoriach podajemy na końcu tego reportażu. Gorąco zachęcam do zapoznania się z wynikami. Ja natomiast sporządziłem

Po prawej:
Pelen odjazd...
wyścigówką z
UBISoft.





swoje prywatne zestawienie najciekawszych programów, miejsc i osób, na jakie natrafiłem w hali Olimpij.

GIERKA ECTS-U

Natychmiast po takim hasle mogę zacząć długą wyliczankę: Tomb Raider II, Quakell, Populous 3, Turok, Daikatana, Loose Cannon, Hexen II i cała masa innych gier. Nie mam zamiaru recenzować teraz żadnej z nich. Starczy mi miejsca jedynie na krótkie zaprezentowanie wrażeń z jednej z najciekawszych moim zdaniem propozycji wystawców. Bez wahania powiem, że jest nią dla mnie gierka Dreams firmy Cryo. Być może myślę się w swoim wyborze, ponieważ prace nad Snamy ciągle trwają i innych dobrych gier było niesłychanie dużo. Liczy się jednak ogólne wrażenie i to, co zapada w pamięć. Dreams to futurystyczna opowieść z pogranicza snu i jawy podana w bardzo klimatycznej oprawie graficznej. Stałem przez dłuższą chwilę jak urzeczony i z lubością wpatrywałem się w monitor, na którym samotny wojownik przemierzał

świat urojonych marzeń. To był piękny sen o... nowej jakości w dziedzinie gier przygodowych...

NAJCIEKAWSZE MIEJSCE

Są różne gusta i rozmaite potrzeby, więc wybór nie był łatwy. Mógłbym na przykład powiedzieć, że najbardziej spodobało mi się miejsce wystawowe Hasbro, bo serwowali tam wyśmienite kanapki i dobrze schłodzone piwo (wszystko za przystoiwowe „friko”) albo potężne stanowisko Eidosa, ponieważ można tam było spotkać prawdziwych piłkarzy, piękne modelki (jeszcze raz odsyłam do filmu na cover CD!) i innych niezwykłych ludzi. Niesamowite wrażenie robiły też żywe manekiny z Activision, które potrafiły stać bez ruchu przez godzinę, by później nagle ożyć i przestraszyć niczego nie podejrzewającego biednego przechodnia. Wszystko to prawda, ale jednak mój wybór

padł na... No właśnie, jak nazwać to, co zaproponowali zwiedzającym goście z Virgina? Ich miejsce wystawowe znacznie różniło się od pozostałych, ponieważ interesantów przyjmowali we wnętrznościach stwora żywcem wyjętego z ich własnej gry. Trudno go było rozpoznać, bo łeb mu urzęnęli i strugi syntetycznej posoki zastygły na schodach wiodących przez gardziel i kręgosłup biednego straszdyła do środka przepastnego brzuszyska. Straż przy schodach trzymały dwie dziewczę (przezroczyste sukienusie i głowy cosik jakby nie z tej ziemi), które znajdziecie oczywiście w grze... Tu Was mam! Nie wiecie w jakiej? Jeśli wiecie, to napiszcie do nas na adres Redakcji, a nagroda Was nie minie!

TOP SPOTKANIE

Rozmawiałem z tyloma wspaniałymi ludźmi, że można dostać zawrotu głowy. Kogóż tam nie było? Na samą myśl, że oto stoisz twarzą w twarz z facetem, który wymyślił czy wyprodukował twój ulubiony program, dostaje się gęsiej skórki. A tu przed moimi oczami przesuwały się istne defilady producentów, designerów, programistów czy nawet gwiazd sportowych (nazwiska były w poprzednim numerze CD-Action). Gdybym sprzedawał wszystkie zdobyte autografy na czarnym rynku, to sam mógłbym otworzyć teraz wytwórnię softu większą od Eidosa. Zaszokował mnie pewien dziennikarz (Simon Harvey), ponieważ wie o rynku komputerowym absolutnie wszystko (no, może trochę mnie poniosło...) i jest ciągle blisko każdej większej kuźni gier. Chyba się z nim zaprzyjaźnię, czego sobie i Wam życzę.

ZBIGNIEW BAŃSKI



Laureaci nagród ECTS

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. Najlepsza Gra na PC-ta: | Tomb Raider (Eidos) |
| 2. Produkt roku: | Encarta 97 (Microsoft) |
| 3. Wydawca roku: | Eidos |
| 4. Złoty produkt
(statystyka magazynu CTW): | Tomb Raider |
| 5. Srebrny produkt: | The Sony Playstation Platinum Range |
| 6. Brązowy produkt: | Command&Conquer:Red Alert (Virgin) |
| 7. Developer roku: | Core Design |
| 8. Gra roku: | |
| * Japonia: | Command & Conquer: Red Alert (V) |
| * Hiszpania: | Tomb Raider (Eidos) |
| * Włochy: | Quake (GT Interactive) |
| * Francja: | Command & Conquer: Red Alert (V) |
| * Europa Wschodnia: | Tomb Raider (Eidos) |
| * Benelux: | Duke Nukem 3D (GT Interactive) |
| * Skandynawia: | Quake (GT Interactive) |
| * Niemcy: | Tomb Raider (Eidos) |
| 9. Gra na konsolę: | Mario 64 (Nintendo) |
| 10. Konsola roku: | Nintendo 64 |
| 11. Najlepszy sprzęt PC: | 3Dfx Voodoo Graphics 3D Chipset |

Aneksja

Wygłada na to, że trzy strony Chaosu stają się powoli normą ale, niestety, nie bardzo mam na na to wpływ... Przy okazji muszę szczerze przyznać, że akurat w tym miesiącu mnie to ucieszyło, gdyż ze względu na chorobę nie miałem zbyt wiele czasu na zredagowanie odcinka. W miarę swoich skromnych możliwości postaramy się jednak wraz z Yasiem poradzić sobie z rzezonym problemem, zamieszczając po prostu część materiałów na CD. Ale przejdźmy do tego, co najistotniejsze, czyli zawartości niniejszego odcinka.

W tym numerze Chaosu zdominowany zostanie przez jego komputerowy aspekt, czyli dalszy ciąg solucji do gry Albion. Zainteresowanych informuję, że zbliża się ona ku końcowi i w następnych lub w najgorszym wypadku w styczniowym numerze zakończymy ją i zajmiemy się inną grą. Jaka to będzie gra, zależy będzie wyłącznie od Was i waszych listów, chyba że nikomu nie będzie się chciało nic napisać i będę musiał sam zdecydować. Nie byłoby to prawdopodobnie najlepsze rozwiązanie, ale cóż, wszystko jest w Waszych rękach. Mój adres (E-mail) podany był w którymś z numerów Królestwa, ale dla przypomnienia: yabol1@polbox.com. (można też słać listy, kartki, itp.) Oczekuję na komentarze co do zawartości Królestwa, jak również co do proporcji między komputerowym a fabularnym RPG w tym dziale. Ankietę, zamieszczoną na CD, przygotuję na numer grudniowy.

Przy okazji: w związku ze zbliżającymi się świętami (czas wolny), chciałbym zachęcić jak największą ilość czytelników do lektury książek fantasy. Nie bez powodu, gdyż w grudniowym numerze zamierzam ogłosić konkurs związany właśnie z taką literaturą i myślę, że powrót do kilku klasyków książkowej fantasy może pomóc czytelnikom. Jeżeli wszystko przebiegnie po

mojej myśli, to wśród nagród znajdzie się najnowsza część cyklu Andrzeja Sapkowskiego (zależy czy wydawnictwo zdąży wypuścić go na rynek przed świętami).

W ogóle, jeżeli chodzi o literaturę, to uważam, że dokładniejsze zainteresowanie tym tematem może pomóc nie tylko w podczas sesji w grach fabularnych (choć „łykamy” wtedy klimat, odpowiednie słownictwo, sposób reakcji itp.). Również gra komputerowa może niekiedy nabrać swoistego smaczku, kiedy wykryjemy w scenariuszu podobieństwa (czasem zamierzone, a czasem... zresztą różnie to bywa) do jakiejś znanego dzieła i to wcale niekoniecznie z gatunku fantasy - literatura „klasyczna” również powinna znaleźć się w kręgu zainteresowań każdego miłośnika RPG... Teraz pewnie pomyślicie sobie: „znów ktoś nas usiłuje namówić do lektur...”. Otóż nie. Sam dobrze pamiętam szkołę średnią i (delikatnie mówiąc) niezbyt szczęśliwy dobór lektur obowiązkowych. Książki te prawdopodobnie miały zarazić nienawiścią młodych ludzi do jakiegokolwiek słowa pisanego (oczywiście nie mówię o wszystkich lekturach, niemniej o sporej ich ilości).

Są jednak książki, które mogłyby zainteresować każdego miłośnika systemów fabularnych, dając przy tym niesamowite wręcz wrażenia podczas lektury. Czy może być coś lepszego dla miłośników gotyckiej intrygi, niż wspomniana już przeze mnie książka: Imię Róży. A dla graczy w Zew Cthuhlu - czy nie doskonałą atmosferę tworzy Mistrz i Małgorzata? Nie wspominając już na całej serii książek prezentujących nasz kraj w XVII-XVIII wieku, poczynając od Trylogii Sienkiewicza, idealnie nadających się do adaptacji dla systemu Dzikie Pola. Tak mógłbym jeszcze długo wymieniać, ale nie o to chodzi. Najważniejsze jest tu zwrócenie

uwagi na to, by nie zamykać się w jednym, nawet najbardziej interesującym gatunku. Fantasy może być doskonale (sam tak uważam), ale nie jest jedynym, a tym bardziej nie najlepszym gatunkiem literatury. Człowiek nie może się zresztą zamykać w jednym schemacie, gdyż kończy się to ostatecznie (nie obrażajcie się, ale tak zwykle jest) dobrowolnym prymitywizmem. Czym zaś kończy się taki intelektualny prymitywizm wiedzą doskonale ci, którzy wieczorem nie mogą bezpiecznie wyjść z domu i boją się wsiadać do autobusu, wiozącego hordę pseudokibiców.

Sam się boję i choć wiem, że głupoty nie da się zniszczyć, to staram się przynajmniej jej zapobiegać, stąd też apel: pokażmy, że dzięki znajomości literatury i związanej z tym wiedzy, elokwencji i łatwości w formułowaniu zdań (to przychodzi samo po jakimś czasie) jesteśmy o wiele lepsi i silniejsi (choćby moralnie) od bezmózga uzbrojonego w kij basebalowy. Hmm... chyba zacząłem trochę moralizować, ale myślę, że tak właśnie powinno wyglądać podejście człowieka zajmującego się komputerem i grami. Zaprzeczmy w ten sposób bzdurom o tym, że to gry szerzą przemoc (zarówno fabularne jak i komputerowe). Przemoc jest domeną prymitywów, a komputer oraz (w jeszcze większym stopniu) fabularne RPG wymaga inteligencji i wiedzy, co jakoś z przemocą się nie kojarzy. Skończmy jednak „umoralnianie” i przejdźmy do właściwego tekstu. Oto dalsza część solucji do gry Albion.

MAINI:

Pierwszą czynnością w tym miejscu będzie zwerbowanie nowego członka drużyny. Masz do wyboru kobietę wojowniczkę: Siobhan, oraz maga Khunaga (posiada dobre czary ofensywne, ale nie ma leczących). Osobiście

polecałbym właśnie jego. W Beloveno - mieście, gdzie zaczynasz przygodę, w karczmie znajdziesz osobnika imieniem Aurino, który zapyta cię o mapę. Jeśli interesuje cię skarb (skromny, ale..) - kup ją. Wodospad, przy którym ukryty jest skarb, znajduje się na północny wschód od Maine, na wschód od wioski Iskai.

W górskiej wiosce Kounos, kiedy będziesz usiłował porozmawiać z wodzem - Kontosem, zostaniesz zatrzymany przez strażnika imieniem Nodd. Jeśli właściwie poprowadzisz rozmowę, przepuści cię ale możesz również z nim walczyć. Nie wpłynie to w żaden sposób na fabułę. Teraz możesz rozpocząć eksplorację (to słowo bardzo mnie drażni od czasu Win'95 i „cudownego” eksploratora) podziemia, znajdującego się pod domem.

Na pierwszym poziomie podziemia znajdziesz amulet mocy (power amulet). Teraz musisz poszukać iluzorycznej ściany, a następnie trójga drzwi, przy których znajdować się będą trzy płyty naciskowe ułożone w rzędzie. Należy przebiec po wszystkich najszybciej, jak można, a drzwi się otworzą.

Na drugim poziomie jaskiń najlepiej zbadać absolutnie cały teren, poczynając na południe od wyjścia. W centrum mapy jest duże pomieszczenie. Za jedną z błękitnych ścian znajduje się przejście. Zapamiętaj to miejsce. teraz udaj się na wschód, aż znajdziesz mały pokój z przyciskiem na zachodniej ścianie. Naciśnij tenże przycisk, a ze ściany wyleci fireball, przywali w czerwony kawałek muru i przesunie go. Postępuj tak do czasu, aż czerwony mur nie znajdzie się dokładnie naprzeciwko niebieskiego. Wtedy udaj się do zachodniej ściany dużego pomieszczenia. Znajduje się tam przełącznik. Po jego pociągnięciu pojawi się fireball, odbije się od czerwonej ściany i zniszczy niebieską. Teraz już mamy dostępne przejście.

Kiedy zwiedzimy podziemia, w chacie wodza codziennie między godziną 8 a 9 pojawiać się będzie

człowiek mogący nauczyć zdolności Critical hit. Kosztuje to co prawda 950 za punkt, ale przydaje się. W szczególności warto nauczyć tej zdolności Toma i Drirra (Sira posiada Critical hit 5/5, tak że jej dalsza nauka nie ma sensu).

Poniżej wioski, na wschodzie, znajduje się jaskinia, a w niej najlepszy w całej grze miecz. Z tym, że jest on przeklęty (cursed) i należy pozbyć się najpierw ciężającej na nim klątwy. Pamiętajmy o linie, bowiem bez niej nie będzie się można stamtąd wydostać.

Ogółem staraj się jak najwięcej rozmawiać ze wszystkimi napotkanymi postaciami. Użytecznych rzeczy możesz dowiedzieć się między innymi od członków rady (council) z Beloveno, barmana z karczmy w wiosce Iskai, oraz prostytutki Kariach mieszkającej w domu na placu targowym. W okolicy znajduje się też spora ilość nasion. Zbierz je. Kiedy osiągniesz wszystkie zamierzone cele, udaj się do Iskai Shrine i zabij Kontosa. Posiada wiele interesujących przedmiotów.

DJI CANTOS:

W tym miejscu przyłączy się do nas nowy członek drużyny: Harriet. Na południowym wschodzie budynku znajduje się kobieta sprzedająca pergaminy z czarami. Jeśli posiadasz w drużynie Khunaga, kup wszystkie możliwe czary, ale na razie nie ucz się ich. Głównym celem wizyty w Dji Cantos jest odnalezienie kwiatów bogini (Flowers of the Goddess). Kwiatów jest tyle samo co atrybutów i każdy z nich powiększa o trzy punkty odpowiedni atrybut - jeśli tylko przewodnik drużyny stanie nad nim przez piętnaście sekund. Każdy kwiat działa około piętnastu razy, ale radziłbym na wszelki wypadek zapisać grę przed sprawdzeniem. Kwiatów można używać ponownie dopiero po trzydziestu sześciu godzinach.

UMAJO KENTA 1:

Podczas badania miasta dowiesz się o więzieniu znajdującym się na północy. Możesz wybrać się tam i uwolnić więźnia, ale nie jest to konieczne. Drzwi więzienia nie da się otworzyć. Jedynym wyjściem jest zaczekać na strażnika (pojawia się o jedenastej wieczorem (11 p.m.)). Teraz możesz wędrować za nim (dość długo), albo też spróbować odnaleźć więźnia samodzielnie. Jednak nie jest to najważniejsze z tego, co masz do zrobienia w mieście. Aby przeżyć na pustyni konieczny jest zakup prezerwatyw (!?) od człowieka z gildii rzemieślników (equipment makers guild). Teraz musisz udać się do gildii jubilerów na południu miasta i porozmawiać z Coskonem. Jeśli porozmawiasz z nim wystarczająco długo, poinformuje cię kto może nauczyć cię zdolności lockpicking, co kosztuje 15,5 sztuk złota za punkt.

Aby dostać się na Toronto, musisz udać się do baru i gildii górników, i porozmawiać z ludźmi. Pokażą ci drogę do jaskini. Południowe wyjście prowadzi do Toronto, natomiast drugie jest bezużyteczne.

TORONTO 2:

Rozglądaj się wszędzie za kawałkami papieru z zapisanymi cyframi. Jeśli nie możesz ich odnaleźć to podpowiem, że kod



do otwarcia drzwi to: 1001. W części 3D Joe powinien obudzić robota, który otworzy drzwi. W długim korytarzu z dwoma przyciskami stań jak najdalej od pierwszego z nich ale tak, by można było go nacisnąć, po czym naciśnij i jak najszybciej pobiegnij do drugiego przycisku. Chwilę później uaktywnią się wszystkie roboty i umożliwi to otwarcie drzwi. Po chwili odnajdź dwa identyczne wzory na podłodze w zachodniej i wschodniej stronie pomieszczenia. Następnie stań najpierw na wschodnim, a później (najszybciej, jak możesz) na zachodnim. Drzwi z szyfrem otworzy kombinacja: 4312.

A oto kilka przedmiotów, które z pewnością przydadzą się w grze:

Power Amulet.
Protection: 1
Life Points (LP) maximum bonus: +25
Strength: +50

Lugh's Hand Helmet.
Protection: 20
Luck: +35

Shadowsword.
Damage: 25
LP max.: -30
Stamina: -50
Lockpicking: -30
Casts: Steal Life.

Protection Amulet.
Protection: 10
Magic resistance: +30

Bradir's Stiletto.
Damage: 7
CLO combat: +8
Casts: Frost Crystal .

Luck Chain.
Protection: 1
Luck: +30

Speed Amulet.
Protection: 1
Speed: +30
Ring of Wrath.
Protection: 2
Casts: Berserk.

Sun Dagger.
Damage: 10
Critical Hit: +2
Casts: Blinding Ray.

Ring of the Goddess.
Protection: 3
SP maximum bonus: +40
Lugh's Dagger.
Damage: 12
Protection: 4
Strength: +10
CLO combat: +15

Goddess' Amulet.
Protection: 8
Luck: +15

Danu's Light.
Damage: 14
Protection: 5
Speed: +20
CLO combat: +15
Casts: Lifebringer.

Crystal Staff.
Casts: Light.

Ice Ring.
Protection: 4
LP max.: +15
Casts: Frost Splinter.

Fire Ring.
Protection: 1
Casts: Fireball.

Dji Cantos stone.
Casts: Small Fireball.

Thief's Amulet.
Protection: 1
Lockpicking: +40
Dexterity: +30

Fireblade.
Damage: 14
Casts: Thunderbolt.

Dreamshield.
Protection: 12
Casts: Sleeping Spores.

Fine Iskai Dagger.
Damage: 6
Strength: +10
CLO combat: +10
Casts: Sleeping Spores.

Red Sword.
Damage: 2
Strength: -25
CLO combat: -15
Casts: Fire Hail.

Flame Bite.
Damage: 7
Casts: Fireball
Monster Eye.
Detects monsters.



Ring of Wrath.
Protection: 2
Casts: Berserk

Frostbringer.
Damage: 14
Casts: Frost Splinter.

Gaze of Kamulos.
Damage: 26
Casts: Kamulos' Gaze.

Danu's collar.
Protection: 1
SP max. bonus: 30
LP max. bonus: 40

Mini Bolt-Thrower.
Damage: 10
LON combat: +10

Bolt-thrower.
Damage: 14
LON combat: +15
Pistol.
Damage: 30
LON combat: +60

Heavy Firearm.
Damage: 40
LON combat: +80

I to już niestety wszystko, co przygotowaliśmy dla was w tym miesiącu. Pamiętajcie o ankiecie, konkursie i ogólnie o tym, o czym dość obszernie napisałem we wstępie. A tymczasem pora już kończyć Królestwo, co też niniejszym czynię.

LORD YABOL

SCENA

KOMPUTEROWA

"GRAVITY 97" - od kuchni

W poniższym tekście przedstawiam przygotowania i przebieg całego party (tyle że widziane oczami organizatora). Postaram się zrobić to w miarę obiektywnie... zarówno jako organizator GRV jak i człowiek posiadający w domu równocześnie Peceta i Amigę. Poniżej znajdziecie garść mniej lub bardziej oficjalnych historii związanych z naszym party.

Przygotowanie i organizacja kosztowały nas (oprócz mnie głównymi organizatorami GRV'97 byli: Losiu/Anadune i Igor/IND) tym razem ponad dwa miesiące dosyć wytężonej pracy. Zaczęliśmy od zarezerwowania hali „GWARDIA” i wypuszczenia invitations na Amigę i PC. Wszystko zapowiadało się świetnie. Pełni zapалу wzięliśmy się do pracy, ale w tym momencie, wiadomo... prawie połowa Opola nagle znalazła się pod wodą. Ja, Losiu i Igor znaleźliśmy się po przeciwnych stronach miasta, odcięci od siebie i świata. Działały tylko połączenia lokalne, a 150 tys. miasto, jakim jest Opole, przypominało miejsce w stanie wojny. Gdy okazało się jeszcze, że „ktoś” odwołał już za nas party, naprawdę nie wiedzieliśmy, co robić. Szybko jednak okazało się (2 dzień potopu), że hala „Gwardia” w zasadzie w ogóle nie ucierpiała w powodzi. Równocześnie gospodarz obiektu zapewnił nas, że hala będzie czynna na co najmniej dwa tygodnie przed party (tak się faktycznie stało, tylko, że... ale o tym później). A więc nie pozostało nam nic innego, jak tylko poczekać na przywrócenie normalnych połączeń komunikacyjnych i telefonicznych i zabrać się ponownie do roboty.

A było tego trochę... Wypuszczenie invitation, Big screen, sponsorzy, Nagłośnienie czy ochrona, to tylko czubek góry lodowej. Żeby tak duże party jak GRAVITY w ogóle się odbyło, trzeba było rozwiązać setki małych i dużych problemów. Konstrukcja ekranu, ubezpieczenie, ławki, księgowość, manga room, mixer tv, koszulki, zawiadomienia dla prasy, zorganizowanie kompotów i znalezienie ludzi do ich prowadzenia, kupienie skody, przygotowanie kart rejestracyjnych, hologramów i identów, to tylko niektóre z nich. W końcu jednak prawie wszystko udało się załatwić.

Jakieś 80% spraw było załatwionych pomyślnie już na tydzień przed imprezą. Właśnie wtedy też udaliśmy się (Ja, Losiu i Igor) do czynnej już od tygodnia hali, żeby załatwić kilka mało istotnych formalności... I nagle po wejściu na obiekt okazało się, że zamiast sympatycznego parkieciku jest jedno, wielkie rumowisko!!! Nie muszę chyba mówić, co w tym momencie wszyscy przeżyliśmy. Co jest grane? Gdzie podziła się podłoga? Przecież za tydzień może przyjechać tu prawie tysiąc ludzi i co wtedy?! Szybko pobiegliśmy do dyrektora, z tymi samymi pytaniami. Oczywiście gościu zapewnił nas, że wszystko będzie na czas. Później już podczas party wygadał się, że nie wierzył w ukończenie remontu przed rozpoczęciem GRAVITY : (I faktycznie tak by się stało, gdyby nie to, że przypadkiem spotkaliśmy wykonawcę remontu. Ten stał twardo na ziemi i od razu bez zbędnego ściemniania stwierdził, że nie pozostało nam nic innego, jak szukać nowej lokalizacji dla party. Oczywiście szczęśliwie opadły nam w tym momencie do ziemi. Na pięć dni przed imprezą było to już po prostu niemożliwe. Postanowiliśmy więc przekonać jakoś wykonawcę remontu, by zagonił swoich ludzi do roboty. No i udało się... A jak tego dokonaliśmy, niech pozostanie to (jak i powód całego zamieszania) naszą słodką tajemnicą ...:) Ostatnia deska znalazła się na hali na godzinę przed montowaniem naszego sprzętu to jest ok. 21.00 w piątek 29 sierpnia (na zdjęciu widać „podlogę” hali o 15.00 w ten sam piątek).

Najlepiej wiedzą o tym wszyscy ludzie, którzy przyjechali odpowiednio wcześniej na party, a w szczególności ekipa z Gdańska, która zjawiała się już nad ranem także w piątek! W nocy z piątku na sobotę zamontowaliśmy ekran (8x6m), nagłośnienie, sterówkę, ławki itd. Pomogli nam w tym wydatnie pozostali memberzy Anadune oraz ludzie z Agony Design (C-64), Amnesty (PC) i Shadows (Atari), którzy byli organizatorami swoich części GRAVITY'97. Przy okazji więc wielkie dzięki za pomoc! Najciekawszym momentem nocy poprzedzającej party było włożenie na party place zapowiedzianej w inv niespodzianki, czyli dwudziestoletniej Skody przeznaczonej do zmasakrowania markerami, sprayami i butami :) Samochód włączało łącznie chyba ponad dwadzieścia osób! W pewnym momencie Skoda rozpędzona naszymi współnymi „multipatformowymi” siłami, mało co nie wpadła w sterówkę z

rzutnikiem za 250 baniek, ale spoko! Funkcję nawigatora pełnił na dachu Skody CEDYN hi Cedyn!), więc wszystko było pod pełną kontrolą :) To nic (che che che), że jako pierwszy ewakuował się z dachu i pobił auta, gdy tylko zobaczył, co się święci :)))

O 3.00 na party place wpadła Warszawa i trochę ludzi z innych części kraju. Tym samym na hali było już prawie 100 osób. Pojawiła się też, zapowiedziana wcześniej przez Blacklight'a, Amiga z Power PC. Od tej pory można było ją podziwiać już do końca imprezy. Trochę wcześniej, już po zainstalowaniu całego sprzętu, wydalo się też, że Amnesty PC zaplanowało na GRV specjalny, grupowy design... Otóż Brach, Warlock i Ice (hil) pojawili się nagle w zielono żarówkowych włosach oraz w najprawdziwszych, nieskazitelnych krawatach i garniturkach... :)

Okolo godz. 4.00, mogłem udać się wreszcie na zasłużony wypoczynek. Krótko mówiąc, trzeba było nabrać sił przed zbliżającym się już z każdą minutą otwarciem GRAVITY. Na party place byłem znowu okolo 7.00. W tym czasie nie stało się też nic szczególnego, może poza pojawieniem się na party pięciu gości z Niemiec (Amiga, C-64 i Mac(!)). Równocześnie okazało się, że na GRAVITY jest już prawie 200 osób. Od tej pory liczba party'zantów rosła już lawinowo, by ok. 20.00 w sobotę dobić do ponad 600 osób (łącznie z tymi, którzy jak zwykle dostali się na party place bardzo dziwnymi i pokrętnymi drogami - Hi HIV ! :)

O godzinie 11.00 nastąpiło oficjalne otwarcie, którego dokonał najwyraźniej stremowany swoją nową rolą Action/Anadune :) Jednak w chwilę później już nieźle rozgizany rozpoczął wraz ze mną i XTD Show Zone, który trwał aż do music compo. W tym czasie na big screenie prezentowane były demka (klasyki i nowości) na PC i Amigę oraz filmy przedstawiające możliwości najnowszych stacji graficznych. Nie mogło tu także zabraknąć crazy compotów. Odbyły się między innymi: lina compo, plastelin compo na najciekawszą figurkę z plasteliny :) czworonóg compo (jak myślicie, ilu scenowców może się utrzymać na czterech nogach? Naprawdę dużo :)), tradycyjna już fajka compo i najzabawniejszy chyba worek compo, polegający na tym kto pierwszy złapie XTD, biegnąc oczywiście w worku :)

Zwycięzcy tych konkursów otrzymywali w



nagrodę po kilka naprawdę przednich browarów made by Czech Republic... :) Między 16.00 a 17.00 nastąpiło spóźnione music compo. Było to na tegorocznym GRAVITY jedyne opóźnienie. Mam nadzieję także, że pierwsze i ostatnie na parties z serii GRAVITY. Przyczyną była tutaj ogromna i w zasadzie niespotykana liczba (ponad 100!) oddanych na konkurs utworów oraz z przyczyn od nas niezależnych - niekompletny zespół selekcji. Wszystkich ludzi, którzy w jakiś sposób w związku z tym ucierpieli gorąco przepraszam!!! Poziomem oddanych na music compo prac zajmą się zapewne autorzy innych raportów z GRV, więc od razu przejdę do następnej części party.

Tuż po music compo nastąpił atarowski blok GRV grupy Shadows. Oprócz konkursów i prezentacji dokonywanych na małym i dużym Atari odbyły się także niektóre z wcześniej wymienionych przeze mnie crazy computów. Szkoda, że na party zjawili się tylko 18 atarowców. Powodem tego stanu rzeczy było zapewne odbywające się na początku sierpnia atarowskie party w Ornece, nawiasem mówiąc - najstarsze z polskich zlotów sceny, bo z numerem 5. Po atarowcach władzę nad GRAVITY przejęli na półtorej godziny komodorzy. Ta część party została przygotowana przez Comanche'a/Agony Design i Druida/Agony Design. Nastąpił tu także rewanż komodorów nad atarowcami, ponieważ odwrotnie do I04 na GRV poziom prac wystawionych na C-64 był

o wiele wyższy od atarowskich. Szczególnie podobało się zwycięskie demo grupy Samar (efekty rodem z Amigi i PC!) oraz wystawione wcześniej grafiki. GRAVITY'97 odwiedziło aż 69 użytkowników C-64.

Po konkursach na maszyny 8-bitowe o 22.00 nastąpiła najważniejsza część Party, czyli Amiga i PC competitions. W tym czasie też stopień dewastacji skody przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania... Nasz biedny samochodzik po zaledwie kilkunastu godzinach „spokojnego” stania wyglądał jak po ostrym dachowaniu.... :))) No cóż, powróćmy lepiej do kompotów... Projektor (3M) przy wyciemnionej już hali dał doskonale jakości obraz o niespotykanej dotąd na polskich parties przekątnej 10m! Oprócz tego dysponowaliśmy także nagłośnieniem koncertowym, choć przyznaję, że na maxa nie wykorzystanym. Tak więc było na czym obejrzeć, posłuchać i ocenić wystawione prace. Oprócz tego do Amig oraz rzutnika umieszczonych w sterówce podpięte zostały dwa mixery TV, dzięki czemu podczas kompotów były wyświetlane odpowiednie, kolorowe plansze z nazwą konkursu. Mixery te dysponowały sprzętowymi efektami, których nie powstydziliby się nawet SCALA, a więc wszystko można było sympatycznie dla oka zmontować...

Po kolei, bez jakichkolwiek opóźnień, polecały: gfx, ray, vhs, crazy, 4kb (Amiga, PC), 64kb (Amiga, PC) no i oczywiście demo competition także na

Peceta i Amigę. Poziom wystawionych produkcji przynajmniej w większości przypadków dorównał poziomowi prac z zachodnich party, zarówno na Amigę jak i w szczególności na PeCeta. Mało było produkcji na tyle dennyh, żeby nie można było ich porównać nawet z tymi z ostatnich miejsc na Zachodzie, co świadczy o tym, że polska scena w temacie jakości i poziomu dobiła już do średniej europejskiej.

Warto także dodać, że po raz pierwszy w historii polskich copy party na GRAVITY'97 liczba pecetowców (256 - polski rekord!) w zasadzie zrównała się z liczbą przybyłych amigowców (263 - jeszcze przewaga ale już nie tak przytłaczająca jak np. na I03 albo I02). No cóż najwyraźniej czasy się zmieniają... Ja w każdym razie pozostawiam komentowanie tego ilościowego trendu innym, bo powodem mogło być tu też nieukazanie się w prasie amigowskiej informacji o GRV na czas.

Po demo compo i godzinnej przerwie nastąpiło Rave Party prowadzone przez Ice'a/Amnesty. Nie jestem w stanie powiedzieć, jakie było, ponieważ w tym czasie udałem się na drugi już zasłużony odpoczynek... Około godziny 5.00 rozpoczęło się zliczanie głosów. Nie odbyło się niestety zapowiedziane w inv (na 99% ;) liczenie głosów na big screenie... Jak zapewne się domyślicie, powodem było nieukończenie na czas programu liczącego. Około 7.00 dysponowaliśmy już wynikami wszystkich konkursów. W tym roku można było wreszcie wręczyć nagrody pieniężne. Nie wszyscy chyba wiedzą, że poprzednio sprzedaliśmy zaledwie 327 identyfikatorów, co wystarczyło jedynie na koszty imprezy. Tak więc w demo compo na Peceta zwycięska grupa EXMORTIS otrzymała 400 zł + gadgety w postaci wody ognistej i browarów + koszulka GRV + prenumerata CD-Action. Natomiast w demo competition na Amigę za pierwsze miejsce grupa VENUS ART otrzymała wieżę INFINITIV Micronika + 100 zł + wspomniane już rekwizyty z procentami + koszulka GRV + gadgety od Micronika i Eureka. Nagrody przyznane w innych



przypadkach były w sposób proporcjonalny oczywiście odpowiednio niższe.

Około 9.00 party place zaczęło już wyraźnie pustoszeć, a my zabraliśmy się do demontażu naszego sprzętu i wynoszenia ławek. Hmm... czy mam coś jeszcze napisać na temat wyglądu (o tej porze) naszej Skody ? :)

Podsumowując, GRV'97 uważam za udane. Dlaczego? Wszystko, co podobało mi się (jak i nie), wypisałem już powyżej, natomiast na pewno niedociągnięciem był balagan przy prowadzeniu music compo i liczeniu głosów. Na szczęście w końcu jednak i music compo i liczenie wyników zakończyły się pomyślnie...

Myślmy już teraz, jak uniknąć na następnym GRAVITY tego typu niedociągnięć. Między innymi padły propozycje, by wprowadzić zamiast votek dyskietki oraz dead line na muzykę wyznaczyć na tydzień przed party (przesłuchanie w całości ponad 100 utworów trwa przecież ponad 10 godzin!!!). W tym wypadku wyznaczona zostałaby osoba do zbierania prac poprzez Internet i pocztę.

Oczywiście lista „selected” i „unselected” będzie stale uaktualniana na stronie WWW GRAVITY. Hm... rozpisalem się już o GRAVITY3, a przecież w tym czasie odbędzie się w Polsce jeszcze kilka scenowych zlotów, na które z pewnością warto będzie zajrzeć - między innymi zapowiedziana na luty 1997 już druga edycja Rush Hours (PC, Amiga, Atari, C-64) w Częstochowie.

Na koniec chciałem jeszcze raz podziękować ludziom, którzy brali udział w organizacji party lub w jakikolwiek inny sposób nam pomogli: Blackwine, Zeebi, Andy, Norman, Gryf, Gosiek, Mr.Acryl, Revisq, Zdzichu, Dr.Greg, Maciek, Comanche, Druid, Brach, Warlock, Ice, Cedyn, Dave, Konop, Scorpik, Xtd, Blacklight, Action, Celic, Yaal, Madbart, Albert Stępnia, Marek Chrapkowski, redakcja CD-Action, Micronik, Eureka oraz wszystkim innym nie wymienionym tutaj z powodu mojej jak zwykle skorodowanej pamięci...

KAZIK/ANADUNE

GRAVITY '97 OPOLE, 30 - 31 sierpień, 1997

pc demo

1	unclean / exmortis	139 p.
2	pulse	92 p.
3	knife enenzi	48 p.
4	panoramix / poison	41 p.
5	autyzm / fuse	36 p.
6	trip into your mind / norferin	35 p.
7	syrius orbiter / hellcore	31 p.
8	baloon / logrus	23 p.

pc 64kb

1	tryit / tlold & procreation	105 p.
2	acid / suspend	65 p.
3	revelation1 / revelation1	58 p.
4	phaedra / hypnotize	52 p.
5	alarm clock / fuse	40 p.
6	fudge project / enenzi	29 p.
7	trzenie tysiaclecie / hellcore	28 p.
8	borntrio / plumb!	14 p.
9	open it! / stones	10 p.

4k pc

1	mrock / hellcore	59 p.
2	jim goer	58 p.
3	lusic	39 p.
4	raetan / byteland	35 p.
5	cheo / liberty	29 p.
6	holly drake / autum	26 p.
7	slay	19 p.
8	bartek	18 p.
9	grzegorz bryla	14 p.
10	harrier	5 p.
11	lobrus	0 p.

gfx

1	fame	81 p.
2	lazur	72 p.
3	dzordan	57 p.
4	kro	48 p.
5	caro	39 p.
6	lucky	38 p.
7	carrior	36 p.
8	jacko	31 p.
9	visual	31 p.
10	sol	23 p.
11	grass	23 p.
12	insert	20 p.
13	madd	19 p.
14	pickpoke	9 p.
15	spark	6 p.

trace

1	necroscope	109 p.
2	traitor	7 p.
3	zoltan	40 p.
4	storm	32 p.
5	zabora	31 p.
6	myss	30 p.
7	horn	25 p.
8	madbart	23 p.
9	coner	23 p.
10	xltro & mabdart	18 p.
11	max	17 p.
12	pinias	16 p.
13	franz	15 p.
14	dragon	14 p.
15	zuber	13 p.
16	amillash	8 p.
17	piotrek	8 p.
18	def	8 p.
19	yasi	5 p.
20	dr szach	3 p.
21	dziecko ????	2 p.

mchn

1	szudi	74 p.
2	dj haloon	67 p.
3	scorpik	57 p.
4	dave	49 p.
5	revisq	47 p.
6	moog	47 p.
7	kayak & cavell	41 p.
8	mod 13	39 p.
9	wierza	36 p.
10	vanitas	35 p.
11	key g	32 p.
12	mod 15	21 p.
13	???	15 p.
14	mod 14	5 p.

4chn:

1	cedyn	47 p.
2	pic saint loup	40 p.
3	sixtus	39 p.
4	revisq	35 p.
5	superfml	32 p.
6	magiel	32 p.
7	wierza	28 p.

INTEL OUTSIDE PARTY IV

DEMO COMPO

1	Fantasy World by Poison	179
2	Ancient Plate by Norferin	116
3	Channel 88 by Fuse	088
4	One Love by Hypnotize	086
5	Winterruted by Hellcore	053
6	Ague by Sequence 9	045
7	Gone by Liberty	039
8	Fuss by Platoon	005

64K INTRO COMPO

1	Retrospection by Grid	070
2	DNA by Altair	056
3	Felix by Too Stupid Dogs	050
4	Karmel by Mosaic!	043
5	Avoid 1 by Exodus	033
6	Thorn by Fuse	028
7	Pavilhao Nove by Enenzi	012
8	Soke by PC Fuckers	007
9	Shrift by Enenzi	006

4K INTRO COMPO

1	Virgin by Jim Goer	039
2	Ghreath by Mrock/Hellcore	038
3	Simmple by Dominik	022
4	Sleep by Ventor/Arise	013

GFX

1	Znaw by Insert	175
2	My Little Jednorozec by Ximer	097
3	Mycha by Grass	086
4	Colourmix (97001) by Zefir	084
5	Memoria by Visual	077
6	Clown by Aro	076
7	Outsider by Wasyl	076
8	Black Eye by Sketch	073
9	You know Gales by Mustafa	068
10	Fantasy by Fame	065
11	Alien by Kobold	051
12	Koza by Astaroth	034

RAY COMPO

1	Insectoid by Zoltan	170
2	Barkley WorkStation by Barkley	090
3	DiscoBatshit by Comanche	089
4	Jungla by Yves	077
5	New Hope by ????	061
6	Fatal by IO	055
7	Hellish place by Snail	053
8	Blue Stark by Soulless	053
9	Palimy Trafke by Zabora	044
10	Industrial Moods by Blueshade	044
11	Under 7 by ????	042
12	Sexy Clips by ????	040
13	Mars 2 by Grok	027

4 CHANNEL MUSIC COMPO

1	Te-X Mas 11 by XTD	261
2	7th sign by X-Ceed (ex Snoopy)	194
3	Gravity One by Muffler	168
4	Check it again by Dave	147
5	Archetype by Axen	135
6	Moving shadow by Dagon	073
7	Egyptian night by Cedyn	052
8	Fallen Angels by Wierza	037

MULTICHANNEL MUSIC COMPO

1	Fellow Ship by Raiden	173
2	Wrzesniowy wieczor by ZUO	150
3	Abbyss Remix by Zenial	137
4	Matter of Fact by Dan	093
5	Memorable by MaXym	089
6	Are the coffins empty? by Harvuh	085
7	Te - X - mas 12 by XTD	076
8	Tam gdzie jest nic by Jarko	069
9	Postcommunitic blues by Wierza	060
10	Generators by Rav	049
11	Pulsing Stars by Orb	034
12	Masta of Blasta by Bethoven	025
13	Secret operations by Ganesha	013

VIDEO DEMO COMPO

1	You Have Been Watching... by Inter	137
2	UFU's by Appendix	130

Sensacja XX wieku

Bogusław Wołoszański - twórca m.in. znanego i lubianego programu telewizyjnego „Sensacje XX wieku”, autor kilku książek poświęconych najbardziej fascynującym zagadkom naszego stulecia. Pomysłodawca i autor multimedialnej produkcji na CD ROM „Encyklopedia II wojny światowej”, powstałej dzięki współpracy z Optimusem Nexus. Człowiek czynnie zajmujący się dziennikarstwem od 20 lat, który pasją historyczną zaraża miliony widzów i czytelników...

CD-Action (CDA): Z wykształcenia jest pan prawnikiem, ukończył pan również dziennikarstwo, a jak zaczęła się historyczna pasja?

Bogusław Wołoszański (BW): To efekt ucieczki przed monotonią dnia, powtarzalnymi czynnościami, wykonywanymi setki razy w identyczny sposób. Dlatego w 1971 roku, gdy kończyłem prawo na Uniwersytecie Warszawskim, wybrałem dziennikarstwo, uważając, że jest to sposób na ciekawe życie. I przyszedł pierwszy zawód. Proszę pamiętać, że był to początek lat 70-tych, czas rodzącej się propagandy sukcesu. Tematy, które zgłaszałem, nie mieściły się w oficjalnej linii i trafiały do kosza. Dlatego zająłem się publicystyką międzynarodową, uważając, że znajdę tam większą swobodę. I rzeczywiście tak się stało. Ale jednocześnie było to dla mnie wyzwanie. Musiałem uczyć się języków obcych i poznawać politykę światową. Musiałem zrozumieć, o co chodzi w rokowaniach rozbrojeniowych, wówczas temacie nr 1 na świecie, w zamachach stanu w Afryce i giełdowych kryzysach. Poznając tę nową dziedzinę, zauważyłem, że wydarzenia sprzed kilkudziesięciu lat są dla mnie o wiele ciekawsze niż bieżące sprawy międzynarodowe. I tak już pozostało do dzisiaj.

CDA: Skąd pan czerpie materiały, dzięki którym powstają pańskie programy?

BW: To 20 lat poszukiwań w archiwach, muzeach, książkach, periodykach fachowych, 20 lat spotkań ze świadkami wielkich i małych wydarzeń, wycieczek do miejsc autentycznych. Przyznam się, że w Europie niewiele już pozostało miejsc ważnych, zachowujących ślady historii XX wieku, do których bym nie dotarł: linia Maginota, fort Eben Emael, schrony okrętów podwodnych na francuskim wybrzeżu, twierdze pod Verdun, lochy z I wojny światowej w rejonie Voquis,

podziemia schronu rządu brytyjskiego w Dover, willa Hitlera na górze Kehlstein i ruiny jego rezydencji w Obersalzbergu. Oj dużo, dużo tego było.

CDA: W swoich programach porusza pan niekiedy sprawy niezupełnie zamknięte, być może ze względu na swą tematykę nawet niebezpieczne. Przecież ludzie uwikłani w te sprawy jeszcze żyją. Czy odczuł pan w jakiś sposób niebezpieczeństwa związane z pracą reporterską?

BW: Ależ nie! Dziennikarze dobierający się do tajemnic rządów istnieją tylko w amerykańskich filmach sensacyjnych. Jeżeli coś takiego zdarza się w życiu, oznacza to, że dziennikarz otrzymał pozwolenie na „odkrycie” i „ujawnienie” tajemnic. Stał się pionkiem w grze, w której z reguły stroną jest jakaś tam tajna służba: CIA, KGB, FBI, a nawet UOP. Trzeba dużej naiwności aby wierzyć, że dwaj dziennikarze doprowadzili do ustąpienia prezydenta Nixona, ujawniając aferę Watergate. Po prostu „ktoś” powiedział im, jak to zrobić i wszyscy, z wyjątkiem Nixona, byli zadowoleni. W życiu jest to niemożliwe, gdyż prawdziwe tajemnice są zbyt dobrze strzeżone. Na przykład nasz UOP nie trzyma akt osobowych swoich agentów w pamięci komputera, lecz w „starodawnych”, ale pewnych teczkach, do których dostęp prowadzi przez strażnika za pancerną szybą i pancernymi drzwiami. Trzeba byłoby tam wjechać czołgiem, aby bez pozwolenia je przeczytać. Ja

wykorzystuję materiały z archiwów, muzeów, rozmowy z ludźmi, miejsc autentycznych.

CDA: A więc formułuje pan wnioski w oparciu o te materiały, które są ogólnodostępne.

BW: To jest tak: najpierw pojawia się pomysł, refleksja. Na przykład dawno już zastanawiałem się, dlaczego Hitler tak długo kazał niemieckimi żołnierzom walczyć, skoro nie miał szans na wygranie wojny. Dlaczego poświęcał miliony cywilów i całe miasta, skoro nie mogło to prowadzić do zwycięstwa. Można oczywiście przyjąć najprostsze wytłumaczenie, że był szaleńcem. Parę lat zastanawiałem się nad tym tematem. Zbierałem materiały. Szukałem odpowiedzi w pamiętnikach najbliższych współpracowników Hitlera i jego dowódców, sięgałem do przechowywanych w archiwach raportów, analiz i rozkazów. I teraz napisałem książkę pt. „Tajna wojna Adolfa Hitlera” o pasjonującej, ale nadzwyczaj skomplikowanej grze prowadzonej przez Hitlera i Himmlera. Grze, w której zbiegały się zdrada, przemoc, tortury, bohaterstwo, walka... Sądzę, że będzie to nowe spojrzenie na wydarzenia sprzed ponad pół wieku, o których wciąż bardzo mało wiemy, gdyż tak długo starannie je fałszowano. Inny przykład: zamach na Reinharda Heydricha, protektora Czech i Moraw, zmarłego po zamachu 27 maja 1942 roku. Był jedynym wysokim funkcjonariuszem nazistowskim, na którego wywiad brytyjski zorganizował



zamach. Dlaczego? Długo szukałem odpowiedzi na to pytanie. Zawarłem ją w poprzedniej książce: „Ten okrutny wiek”.

CDA: Czy to nie było tak, że Heydrich musiał zginąć, ponieważ Canaris [Wilhelm Canaris został w 1935 roku mianowany przez Hitlera szefem Abwehry, wywiadu i kontrwywiadu wojskowego - przyp.AS] przesyłał niezwykle ważne informacje angielskim służbom wywiadowczym?

BW: Sądzę, że Heydrich był największym zagrożeniem dla Canarisa, który (nienawidząc Hitlera i nazizmu) współpracował z Brytyjczykami. Heydrich to wykrył i musiał zginąć. Być może pojawiają się nowe dokumenty, które będą zawierały inną odpowiedź na to pytanie i to jest właśnie urok historii, jako, że nie ma jednej, oficjalnej historii. Żyliśmy przez pół wieku w państwie, w którym była jedna, oficjalna historia. Nieprawda, nie ma takiej, każdy sam powinien wyrabiać sobie swój pogląd i swoje rozumienie historii.

CDA: Jak to się stało, że wziął pan udział w pracy nad multimedialną historią II wojny światowej. Co skłoniło pana do zaangażowania się w produkcję wersji na CD ROM?

BW: Dostrzeżenie w kolegach z Nexusa pasji, takiej radości tworzenia. To jest ogromnie ważne, że zrozumieliśmy się. Uznałem, że jest to zespół ludzi, którzy chcą zrobić coś dobrego, którzy pracują z radością i to jest ogromnie ważne. Druga strona, to oczywiście możliwości komputera, kasku wirtualnego, monitora, które dają nam możliwość podróży w czasie. Dzięki temu możemy cofnąć się do wydarzeń 1940 roku i tysięcznego roku przed naszą erą. Możemy przyjrzeć się temu, co wówczas się działo. Odtworzyć wygląd ludzi i budowli. Wciąża mnie ta możliwość podróży w czasie.

Zafascynowało mnie, że będę mógł wejść do wnętrza czołgu z drugiej wojny światowej, czy do pokoju Hitlera, w którym pułkownik Stauffenberg podkłada teczkę z bombą, pokazać, jak ten pokój wygląda. To jest właśnie znakomite: zrozumieć historię dzięki temu, że ożywia się ją. I to mnie nadzwyczaj wciągnęło do całego projektu.

CDA: Na czym polegał pański udział w przedsięwzięciu?

BW: Na zaproponowaniu układu i napisaniu opowieści o historii, która poprzedziła wybuch II wojny światowej. Starałem się dać widzowi maksymalnie dużo informacji o wydarzeniach, ludziach i sprzeczce. Dlatego zawarłem w scenariuszu dane techniczne i opisy broni: czołgów, samolotów, samochodów, życiorysy



polityków i dowódców, kalendarium i filmowy obraz najważniejszych wydarzeń. Jest tam bowiem film archiwalny oraz unikatowe zdjęcia pochodzące z moich prywatnych zbiorów, które powstały z filmów i zdjęć przesyłanych mi przez widzów. Są to głównie niemieckie kroniki wojenne, które leżały gdzieś w piwnicach, szafach i na strychach, dopóki ich właściciele nie wpadli na pomysł, żeby oddać je mnie. Często wykorzystywałem je w programach „Sensacje XX wieku” i „Encyklopedia II wojny światowej”, ale na kompakcie jest też wiele unikatowych ujęć, których nigdy nie pokazywałem, np. z pogrzebu marszałka Hindenburga czy też walk niemieckich w trakcie I wojny światowej. W każdym bądź razie unikatowe materiały, których jeszcze nawet nie pokazywałem na antenie telewizyjnej.

CDA: Niedługo ukaże się na rynku pierwszy kompakt...

BW: Sądzę, że to jest taki sondażowy kompakt i jeżeli zostanie dobrze przyjęty to ruszą prace nad następnymi częściami historii II wojny światowej. Drugi odcinek poświęcony będzie walkom w Polsce - „Wrzesień 1939”. Bitwy, dowódcy polscy, niemieccy, sprzęt jakim dysponowały oddziały niemieckie, polskie itd. itd. Chciałbym, żeby był lepszy od pierwszego, gdyż będziemy mogli wykorzystać doświadczenia. To wszystko będzie na pewno na drugim krążku. A marzy mi się „skomputeryzowanie” „Sensacji XX wieku”. Jakże wspaniałe byłoby odtworzenie za pomocą komputera wydarzeń tak ważnych jak zamach na arcyksięcia Franciszka Ferdynanda, co doprowadziło do wybuchu wojny czy pokazanie operacji przechwytywania niemieckich depech z „Enigmy”, procesu tak ważnego dla biegu II wojny światowej. Mam wspaniałe zdjęcia, ale nie mogę z

nimi nic zrobić, ponieważ do reprodukcji w książce się nie nadają ze względu na jakość. Komputer może je przetworzyć, ożywić.

CDA: To znaczy, marzy się panu wyrenderowanie trójwymiarowego środowiska, w którym postacie historyczne chodziłyby, poruszały się i zachowywały tak, jak pięćdziesiąt lat temu...

BW: To byłoby za trudne przedsięwzięcie; w ten sposób można raczej pokazać wnętrza, które już nie istnieją. To czasami jest ogromnie ważne dla zrozumienia historii.

CDA: „Historia II wojny światowej” ma składać się z kilku części, co znajdzie się na kolejnych krążkach?

BW: Jeżeli wszystko rozwinie się pomyślnie, to następny kompakt „Wrzesień 1939” powstanie przy współpracy mojego przyjaciela Jana Tarczyńskiego, historyka, który jest pracownikiem instytutu im. Sikorskiego w Londynie. Myślę, że to znakomita okazja do pokazania tak wielu ważnych spraw, przebiegu potyczek granicznych, przebiegu wspaniałej bitwy pod Mokrą, gdzie polska kawaleria zniszczyła ponad 100 czołgów niemieckich. Nikt nie filmował tego boju, odtworzenie przed kamerą telewizyjną jest zbyt kosztowne, a tylko komputer może pokazać, jak to się rozgrywało...

CDA: W trakcie swojej pracy używał pan zapewne komputera...

BW: Nie wyobrażam sobie pracy bez komputera. Zaczęło się to w '85 roku, kiedy wyjechałem na trzymiesięczny staż do Londynu. Odłożyłem wówczas pieniądze i postanowiłem kupić dla siebie, oraz mojego syna - który, miał wówczas siedem lat - komputer Sinclair Spectrum. Za ogromną dla mnie kwotę - 130 funtów, kupiłem komputer z magnetofonem. Nie



była to najwspanialsza maszyna, ale poznałem komputer i język programowania Basic - to był właśnie mój pierwszy komputer. Dwa lata później kupiłem Amstrada. Pierwszy komputer z dyskiecikami pięciocalowymi, z jedyną stacją dysków, oczywiście bez żadnego hard-dysku... Dzisiaj pracuję na prawdziwie profesjonalnej maszynie i bez niej - jak bez ręki (śmiech)

CDA: Czy korzysta pan z Internetu, jak ocenia pan zawartość potężnych bibliotek Internetu?

BW: Bardzo źle. Myślę, że Internet byłby znakomity wtedy, gdyby dostęp do informacji był bezpośredni. Wtedy można by godzinami błędzić po tych sieciach internetowych. Natomiast przyznam, że mnie się nie udało znaleźć w Internecie informacji tak ważnych jak w archiwach czy nawet w książkach. A więc oczywiście korzystam, usiłuję ściągnąć jakieś tam wiadomości, ale jak je ściągnę, to się tak właśnie zastanawiam nad ich wiarygodnością, więc na razie traktuję to jako ciekawostkę a nie narzędzie pracy.

CDA: Co pan myśli o dyskutowanym, być może już realizowanym pomysłcie ograniczenia dostępności do Internetu? - np. dzieci.

BW: Internet ma większą siłę niż telewizja. Jeżeli zgadzamy się, że telewizja nie powinna nadawać filmów pornograficznych, propagujących przemoc, zbrodnie, nienawiść rasową, to w równiej mierze dotyczy to Internetu. Nie sądzę, że potrzebne jest cenzurowanie Internetu, ale każde państwo ma prawa, które chronią społeczeństwo i do tych praw Internet powinien się dostosować.

CDA: W zasadzie z tego pytania wynika następne. Część gier jest bardzo brutalna. Nie mówię już o Quake, ale np.

Carmageddon, gdzie odbiorca rozjeżdża starsze, zniedołężniałe babcie, dostaje specjalny bonus za zabicie kilku przechodniów jednocześnie, itd. Nieco inny przykład. W pewnej nowej grze wcielamy się we właściciela wytwórni filmów pornograficznych, rozkręcamy interesy masowo produkując seriale dla „wysmakowanego klienta”. Co pan myśli o takich grach?

BW: Obawiam się, że może to prowadzić do fatalnych następstw. W zaciszu domowym będą wyrastać zboczeńcy i masowi mordercy, gdyż technika komputerowa bardzo sugestywnie oddziałuje na psychikę ludzi, a zwłaszcza młodych. Zacierają granicę między kompu-fikcją, a rzeczywistością. Nietrudno sobie wyobrazić, że człowiek wychowany na programach, w których poluje się na ludzi, zechce zrobić to na ulicy, gdyż w jego podświadomości, ukształtowanej przez komputer nie będzie bariery moralnej i prawnej, przeciwdziałających takim aktom. Doprowadzi do tragedii przekonany, że naciskał spust na joysticku i że pozostały mu jeszcze cztery życia. Psycholodzy dowodzą, że brutalne filmy bardzo źle wpływają na widzów, a co dopiero interaktywne gry, głębiej wchodzące w podświadomość? Jest grupa ludzi na świecie, którzy robią wszystko, żeby zarobić pieniądze, i jest im to obojętne, czy będą sprzedawać narkotyki, czy będą handlować trucizną, czy będą robić wynaturzone programy komputerowe; i z tym sobie nie poradzimy. Stąd ogromna rola - właśnie pism komputerowych, żeby chronić młodzież, ludzi młodych, przed czymś, co bardzo im szkodzi - tak jak chronić przed narkotykami, które prowadzą do zniszczenia społeczeństwa.

CDA: Jeżeli miałby pan całkowitą swobodę, dowolność, mnóstwo czasu i środków... Jakimi tematami zająłby się pan,

jaki temat chciałby pan opracować, aby szerszy krąg odbiorców mógł się nim zainteresować.

BW: Marzą mi się rekonstrukcje wydarzeń, a ideałem jest film „Najdłuższy dzień” o inwazji wojsk alianckich na Normandię. Ja byłem we wszystkich miejscach, w których ten film się rozgrywał. Jest to bardzo precyzyjna rekonstrukcja wydarzeń historycznych. Jakże wiele w naszej historii jest zrywów, walk i działań politycznych wartych zrekonstruowania. Gdybym więc miał duże środki, zebrałbym kilkudziesięciu statystów w mundurach żołnierzy polskich i niemieckich, zbudowałbym kopie pojazdów, ściągnął trochę autentycznych, wypożyczył broń z muzeum i odtworzył przed kamerą wspaniałą bitwę pod Mokrą.

CDA: Właśnie, pańskie programy i zdaje się zainteresowania dotyczą XX wieku. Tu moje pytanie: Czy interesuje się pan również historią wcześniejszą, np. XV, XVI wiek i chociażby bitwa morska pod Oliwą?

BW: Utknąłem w tym XX wieku, ponieważ mam możliwość zrobienia programów, to znaczy mam rek wizyty, miejsca autentyczne, broń. Mam filmy dokumentalne. Natomiast jak zrobić program o bitwie pod Kircholmem? Chciałbym ogromnie zrobić program o szarzy polskich ułanów pod Samosierrą, no ale... koszty. Wyjście poza wiek XX wymaga niestety aktorów, strojów, budowania scenografii. To są bardzo bardzo duże pieniądze...

CDA: Jak pan myśli. Czy forma komputerowego przekazu informacji wyprze kiedyś książkę?

BW: Myślę, że nie. Właściwie cała historia cywilizacji, jest to historia książki. Można w jakiś sposób powiedzieć, że naskalne rysunki w jaskiniach francuskich to jest swego rodzaju książka. Nasza cywilizacja to cywilizacja pisana, czy to na glinianych tabliczkach, czy na papierach. Proszę zauważyć, że książka to nie jest jedynie przedmiot, który się rozkłada, otwiera i czyta. Książka to jest cała nasza kultura. Europejczycy różnią się od Chińczyków nie tylko wyglądem, ale również tym, że czytają lewej strony do prawej. Ten sposób czytania określa nasze spojrzenie na świat, rozumienie świata. My rozumiemy świat z lewej strony do prawej. Stąd właśnie te różnice kulturowe, różnice w rozumieniu, pojmowaniu świata. Proszę zobaczyć - Amerykanie ponieśli klęskę w Iranie, bo oni po prostu nie rozumieli tej kultury. Może właśnie dlatego, że Amerykanie czytają z lewej strony do prawej a Persowie z prawej do lewej.

CDA: Podobno, w wolnym czasie najbardziej lubi pan pracować. Z tego wysnułem wniosek, że pańska praca, jest również swego rodzaju hobby...

BW: Tak, oczywiście. Tylko wie pan, ja uważam, że praca ma sens wtedy, jeżeli daje zadowolenie. Wtedy życie jest o wiele ciekawsze, barwniejsze, sympatyczniejsze. Ja lubię pracować, bo nie znoszę nudy. Nuda to jest dla mnie kara największa i żeby się nie nudzić w sytuacji kiedy muszę się nudzić, np. stojąc w kolejce czy jadąc pociągiem, to oczywiście sięgam po książkę. Gdy po nią sięgam, to chcę, żeby to była książka, którą lubię, no i w tym momencie zaczyna się praca, bo czytam to, co związane jest z moją pasją. Natomiast taka typowa rozrywka nudzi mnie. Takie czytanie dla czytania - o tym że jedna pani powiedziała coś drugiej pani - to mnie nudzi.

CDA: Rozumiem więc, że seria np. „harlekinów” nie miałyby u pana wielkiego wzięcia...

BW: Nie, wolalbym już jednak stać w tej kolejce nic nie czytając.

CDA: Czy oprócz tych rolek filmowych, które niekiedy mimowolnie pan zbiera, kolekcjonuje pan coś?

BW: Książki! To jest taka moja największa pasja. Przyznam się, że zawsze kiedy wyjeżdżam do Londynu jeden dzień rezerwuję sobie na księgarnię. I to jest strasznie ciężka praca. Czasami przeglądam książki w jednym miejscu przez dwie-trzy godziny, a to męczy. I do tego konieczność wyboru. Książki są drogie, i jak tu wśród wielu, które chciałoby się mieć, wybrać te najlepsze? Potem przynoszę do hotelu te kilka książek i czytam do rana.

CDA: Nawiązując do naszej wcześniejszej rozmowy. Chciałbym, aby jeszcze raz publicznie się pan przyznał, co pan robi po godzinie 12 (w nocy).

BW: Ostatnio grywam w Quake. Ale nie za bardzo tę grę lubię. Najwspanialsza jest Dune 2. Bardzo lubiłem w to grać, świetne połączenie strategii z fantazją, potem przeszedłem Red Alert i Command & Conquer. Z kolei Max rozczarował mnie, był bardzo niedopracowany, za wolno to się rozwijało. Przed Quake z wielką przyjemnością grałem w historycznego obecnie Heretica. Kiedy pracuję i czuję, że jest już za późno, jestem zmęczony, już nie mogę czytać, to wtedy właśnie włączam sobie...

CDA: Okazuje się, że pan Wołoszański, który prowadzi tak ciekawy, poważny program, również potrafi i lubi strzelić w czerwone oko Enforcera...

BW: Tak (śmiech). Moja praca wymaga skupienia i zauważyłem, że gdy kończę w nocy, wyłączam komputer, idę spać, wtedy przez godzinę nie mogę zasnąć, bo w głowie jeszcze kłębią się myśli, jeszcze tam jakieś pozostałości pracy biegają sobie po

umyśle. Natomiast wejście w podziemny świat Quake, to jest taki relaks, odrzucenie wszystkiego, odprężenie i mnóstwo zabawy.

CDA: Najprawdopodobniej więc kiedy pojawi się Quake 2, bardzo szybko znajdzie się w pańskich zbiorach...

BW: Ależ tak! Chociaż czekam raczej na następcę Dune.

CDA: Ma pan córkę i syna. Czy dzieci odziedziczyły zainteresowania historyczne po ojcu?

BW: Syna pasjonuje komputer. On się znakomicie na komputerach zna, jest zresztą w klasie informatycznej. To dla mnie ogromna radość. Kiedyś uczyłem go programować Spectrum, a uczeń przerósł mistrza i teraz: „Michał załóż mi Internet” czy „Michał nie wiem co mi się tu stało, dll-e mi poginęły”. Michał przychodzi i mówi: „Jak jeszcze raz spróbujesz coś zainstalować bez mojej wiedzy, to ja się dotknę do twojego komputera”. Takie są między nami rozmowy. Córka zaś podchodzi do komputera dość nieufnie, traktuje go jak potrzebne narzędzie, któremu nie należy poświęcać czasu, gdyż można go poświęcić raczej na książki i malowanie.

CDA: Co pan myśli o dynamice rozwoju i postępie w sprzęcie komputerowym. W zasadzie każdy użytkownik komputera zdaje sobie obecnie sprawę, że ten komputer, który kupuje, będzie za rok niemal zabytkiem...

BW: Tak. Ja staram się bardzo pilnować mojego komputera, żebym nie miał tego rodzaju sytuacji, iż pojawia się program i ja tej aplikacji nie mogę uruchomić. Więc w tej chwili mam Pentium 200 MMX. MMX to już jest pomysł mego syna, ale nie przeszkadza mi to wcale. (śmiech) Natomiast pamiętam oczywiście sytuację, gdy instalowałem nowy program, np. Worda i na starym komputerze pracował do dziesięciu stron. A jak już miał jedenastą stronę, to te operacje przebiegały nieco wolniej, a gdy 25 to już trzeba było czekać znacznie dłużej. U nas komputer, to są ciągle olbrzymie pieniądze, nie mówiąc o dobrym monitorze, dobrej drukarce, o tym całym sprzęcie komputerowym absolutnie niezbędnym dla normalnego człowieka... To jest majątek... Mam jednak nadzieję, że rząd pójdzie po rozum do głowy i przestanie zarabiać na komputerach - akcyzy, cła, Vat, a zwiększy cenę alkoholu.

CDA: Jak pan myśli, do czego doprowadzi ta niesamowita szybkość komputeryzacji w ogóle...

BW: Myślę, że doprowadzi do inteligentnych komputerów. Kiedy to się stanie? Pamiętam dokładnie z czasów



mojego dzieciństwa, jak się dowiedziałem, że jest telewizja... Wyobrażałem sobie, że ten telewizor to jest tak, jak teatrzyk lalkowy, że to kurtynki będą się odstawiały.

CDA: Czego możemy spodziewać się po panu w przyszłości? Czy planuje pan już kolejne programy...

BW: Programy telewizyjne są w dalszym ciągu. Myślę o pewnych przedsięwzięciach, przede wszystkim rejs polskiego okrętu podwodnego „Orzeł”. Oprócz książki o Adolfie Hitlerze, lada moment powstanie kolejna książka pt. „Straceńcy” - o tajnych oddziałach komandosów, którzy zmieniali historię. Natomiast telewizyjnie namawiają mnie na założenie pisma, takiego właśnie pisma dla młodzieży, dla ludzi którzy się tą tematyką interesują, którzy kolekcjonują książki historyczne. Także plany są ogromne. No i oczywiście kompaktowa seria, bo to mnie bardzo wciąga.

CDA: Ostatnie pytanie. Co pan myśli o CDA?

BW: Jesteście profesjonalni, dobrze wydani. To jest bardzo ważne, aby Czytelnik był zadowolony, biorąc do ręki czasopismo. Oczywiście interesują mnie bardziej programy użytkowe. Dobrze, że na łamach Waszej gazety można znaleźć recenzje o najnowszych produkcjach tego typu. Za równie istotną uważam edukację. Jak już wspominałem, to bardzo ważne, aby czasopisma, których odbiorcą jest młodzież, miały odpowiedni poziom. Wydaje mi się, że to co robicie jest niezłe i pozostaje mi życzyć, abyście dalej rozwijali się z korzyścią dla Czytelników...

CDA: Dziękuję za rozmowę.

ANDRZEJ SITEK

Koszmary weterana

Wywiad ze współautorem symulatora lotu Flying Nightmares 2 - pilotem Bryanem Walkerem

Stajnia Eidos Interactive wypuszcza w świat tylko najlepsze rasowe mustangi. Niektóre z nich mają skrzydła i wtedy nazywa się je... (Pegazami? Nie, to nie ta historia!) symulatorami samolotów wojskowych, innym razem doczepia się im wirujące ramiona, żeby mogły wyglądać jak wiatraki, ale nie te znane z przygód Don Kichota, tylko wiatraki powietrzne, dla niepoznaki nazywane śmigłowcami. Nielatwo jest dosiąść takiego rumaka, co to ziemi nie dotyka i wydaje straszliwe odgłosy ze swoich metalowych trzewi. Trzeba do tego zadania dżokeja z dużym doświadczeniem. Jest jeden taki w stajni autorów Tomb Raidera II - nazywa się Bryan Walker. Nie dość że bujał w przestworzach na podobnych monstrach niejedną raz, to jeszcze na dodatek sam takie potwory robi. Daje im bardzo wdzięcznie brzmiące imiona, na przykład Flying Nightmares 2.

Kiedy tylko dowiedziałem się o tym zacnym człowieku, postanowiłem pojechać do niego i przyjaźnie z nim sobie pogwarzyć. Dopadłem go w Londynie i to nie w powietrzu, tylko w chwili, gdy akurat mocno stapał trzewikami po stanowisku wystawowym Eidosu. Mówił wiele i to dość składnie (zgodnie z zasadami składni angielskiej). Com usłyszał, zapisałem w tych paru słowach poniżej:

CDA - Jak wytłumaczysz fakt, że doświadczony przez wojnę (w Zatoce Perskiej) pilot helikoptera bojowego zabiera się za zrobienie symulatora? Nie masz już dość wojny i latania?

Bryan Walker (BW) - Służba wojskowa i latanie na przykład śmigłowcem to dwie naprawdę różne sprawy. Dla mnie latanie to po prostu wielka przyjemność. Swego czasu lubiłem też armię. Problem polega na tym, że spełniły się już wszystkie moje pragnienia i marzenia związane z wojskiem, a tworzenie gier i programów komputerowych od dawna mnie pasjonowało. To jest właśnie ten



powód, dla którego po opuszczeniu lotnictwa wojskowego rozpocząłem pracę nad symulatorami lotu. Chciałem spróbować szczęścia w nowej roli, tym razem jako autor gry.

CDA - Przypuszczam, że wiesz o śmigłowcach wszystko (masz je w pewnym sensie w małym palcu), dlatego wszystkie detale w tym programie wyglądają jak, nie przymierzając, żywe...

BW - To chyba jasne, że gracze bardzo interesują się drobnymi szczegółami technicznymi, na przykład jak zachowuje się maszyna podczas lotu bojowego albo jak odpala się prawdziwą rakietę. Niejeden gracz chciałby pewnie też wiedzieć, jak reaguje wróg w niektórych okolicznościach. Przecież ludzie nie mający nic

wspólnego z lotnictwem nigdy nie widzieli z bliska helikoptera. Inność naszego symulatora polega na tym, że dostarczamy chętnym do gry tych właśnie szczegółów. Poza tym warto wiedzieć, że Flying Nightmares 2 ukazuje maszyny latające w sposób, jakiego nikt nigdy jeszcze nie próbował.

CDA - Powiedz w takim razie trochę więcej o tych niezwykłych cechach programu. Podziel się twoim entuzjazmem z czytelnikami CD-Action.

BW - Dobra. Myślę, że FN 2 to zupełnie nowy kierunek w symulatorach lotu. Skupiamy w nim naszą uwagę na całym polu walki, a nie tylko na kokpicie naszej maszyny. Dajemy graczowi możliwość kontrolowania czołgów, innych helikopterów i samolotów. Ciekawą sprawą jest też dobra





sposobność do tworzenia drużyn z innymi graczami, w sieci i przez Internet. FN2 jest do tego wyjątkową kombinacją RTS-u i symulatora lotu. Nikt jeszcze nie zrobił takiego programu. Niech o jego wyjątkowości świadczy fakt, że nie posyłamy w nim helikopterów na różne misje, żeby na przykład coś rozwaliły. Nie. To my sami wchodzimy na pokład śmigłowca, uruchamiamy silniki i startujemy, a inni gracze mogą podziwiać jak zgrabnie unosimy się w powietrzu, żeby wykonać zadanie osobiście.

CDA - A jakiej maszyny dosiadałeś na wojnie w Zatoce Perskiej?

BW - Latałem na Apachu - helikopterze służącym do prowadzenia ataków z powietrza. W moim życiu zaliczyłem już więcej niż 2500 godzin lotu na rozmaitych urządzeniach, oczywiście nie gardziłem też samolotem odrzutowym. Jak widzisz, miałem okazję trochę polatać...

CDA - Często spotykamy się z opinią, że gry komputerowe są brutalne lub, że pokazują przemoc i uczą agresji. Pewnie zdarzyło ci się zestrzelić samolot albo zamienić czołg w stertę złomu. Czy nie ma za dużo przemocy w programie komputerowym stworzonym przez pilota skażonego wojną?

BW - Chyba nie wątpisz w to, że jako weteran wojny w Zatoce Perskiej mam na swym koncie

Na zdjęciach widoczny Bryan Walker w czasie operacji Pustynna Burza



bezpośrednią walkę z wrogiem. Zdarzyło mi się walczyć wiele razy. Skoro jednak tu stoję przed tobą i rozmawiam, to znaczy, że wyszedłem ze wszystkich pojedynków zwycięsko. Nie mam zamiaru się tym chwalić, chciałbym raczej podzielić się z graczami swoją pozytywną wiedzą na temat wojny. Muszę pokazać, że jest w tym wszystkim jakiś głębszy sens. Trzeba nauczyć ludzi, że wróg to też człowiek. Przeciwnik walczy, bo też chce przeżyć. Ta gra pokazuje go w innym świetle, bardziej ludzkim. Nie myśl sobie, że próbuję cię wciągać w jakąś wielką dyskusję moralną. Chcę ci tylko pokazać ludzką stronę wojny... i tego symulatora.



CDA - Czy to oznacza, że nie ma w ogóle przemocy w twojej grze?

BW - Jeśli chodzi ci o taką przemoc, jak w Doomie czy Quake, to nie. Trzeba trochę postrzelać do różnych

maszyn, to fakt, ale nikt nie będzie straszył dzieci krwią. Nie trzeba też strzelać do pojedynczych, żywych ludzi. O tym nie ma tu nawet mowy...

CDA - Dziękuję bardzo za rozmowę i proszę o autograf dla Czytelników CD-Action.

BW - Z prawdziwą przyjemnością.

Bryan Walker
for CD Action Readers!

Z BRYANEM WALKEREM W SZUMIE
WIRUJĄCEGO ROTORA ROZMAWIAŁ
ZBIGNIEW BAŃSKI



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Na początek serdeczne gratulacje dla wszystkich studentów, z okazji zakończenia wakacji (che che che! Musiałem to napisać - należy się to Wam za trzy miesiące luzu!). Deszczycie sobie siąpi, chomik Alfred usiłuje zapaść w sen zimowy w kieszeni od dysku twardego, ciepła herbata paruje w kubeczku, napruty Lord Yabol chrapie pod sąsiednim biurkiem, dwaj redaktorzy biją się o nową gierkę, drukarnia dzwoni, że właśnie „wcięło” im jedyną kopię najnowszego CDA, z sąsiedniego pokoju wydobywają się kłęby dymu i ogień, Godzilla jest coraz bliżej... Co tam, Yabola się zmiecie na korytarz, Alfreda polejmy herbatą, redaktorów pogodź Naczelnym (dwoma celnymi prawymi prostymi), pożar zignorujemy, drukarnię spalimy, Godzillę przerobi się na karmę dla kanarków (parę kiepskich dowcipów i leży!) i będzie można kontynuować pracę (tzn. granie w Quake w sieci). A w przerwach pomiędzy deathmatchami złoży się kolejne strony CDA. Czyli dzień jak co dzień, nic nadzwyczajnego... uaaa (ziewnięcie). No może prócz Waszych listów i faktu, że Jedi w końcu podjął zaszczytne obowiązki redaktora Action Redaction! Z okazji tego wiekopomnego wydarzenia obdarowaliśmy grą Theme Hospital Sebastiana Kuleszę z Krakowa. Milej zabawy!

Hasło miesiąca: Nie wychodź z siebie, możesz nie wrócić.

Sprawy organizacyjne

Uwaga: Jeśli wysyłasz nam prywatnego maila, rób to na adres: cdaction@mikrozet.wroc.pl. Adres mailowy w stopce przeznaczamy raczej do korespondencji służbowej. Mile widziane: dowcipyne hasła miesiąca oraz... tipsy (tak!). Jeśli macie jakieś tipsy i tricks do nowych (podkreślamy - NOWYCH) gier (blagamy - byle nie do Quake i Duke'a!), to nadsyłajcie je, a będzie zaznaczone (przy danym tipsie), kto go nadesłał. Najchętniej widzimy kartki pocztowe i pocztówki, ale nie będziemy grymasić. Nie odpowiadamy na listy inaczej, jak na łamach CDA (nie przysyłajcie znaczków i kopert!); na maile odpowiadamy natomiast w miarę swoich możliwości i wolnego czasu. Nie wysyłamy plakatów, tipsów itp. Nie pośredniczymy w handlu i w zakupach gier. Nie rozdajemy Mercedesów. Nie załatwiamy Wam randki z Claudią Schiffer lub Czarodziejką z Księżyca. Nie potrafimy leczyć dotykami (choć w niektórych przypadkach jesteśmy gotowi poprobować - oferty ze zdjęciami przysyłać na nasz adres. Preferujemy mądre blondynki). Nie udzielamy informacji „jaki komputer kupić” i „czy ta konfiguracja ma sens” itp.

Opinia o CDA

Wasza rubryka scenowa jest świetna, z początku nie wiedziałem, o co lata, ale wy mi pokazaście światło. Denx! (...) Rubryka „zawartość Cover CD” (...) Głupota! Po co to? Nie można być tak głupim, żeby nie przejechać palcami po klawiaturze i sprawdzić, co jaki klawisz daje (...) Dział „Kalejdoskop” z bocznymi newsami jest cool! Reklamy (...) jestem jak! (...) byleby to były porządne reklamy gier, a nie jakieś tam firm (censored! Red.). Co się stało z nami? Prawie wszystkie Wasze opisy na powrót mają czyste białe tło (...) Według mnie nie powinno być tekstów o filmach (...) Więcej Action Redaction i Pomocnej Dłoni (...) Dajcie więcej stron, nie podnosząc ceny (...) Co z Dream CD?

B.A.M.P. Poznań

Ps. Tyle do Was piszę i czemu jeszcze nic nie wygrałem?

Zaczniemy od końca - miesięcznie nadchodzi z 200-300 listów, a do rozlosowania jest jedna nagroda; ale i tak masz większe szanse niż na „czwórke” w totolotku. Scena - cieszę się, że zdołaliśmy kogoś oświecić ;-). Klawiszologia - a co powiesz np. o grach typu X-Wing vs Tie Fighter czy F-16? Tu nie wystarczy „przejechać paluchami po klawiaturze”. A ponadto rubryka jest dla leniwych - lepiej i łatwiej mieć klawiszologię czarno na białym, niż samemu eksperymentować, czyż nie? Action Redaction na razie pozostanie na dwóch stronach, zaś objętość Pomocnej Dłoni zależy tylko od Was. Tia... nie chcemy tłumaczyć się powodzią, ale numer wrześniowy składaliśmy w dość ekstremalnych warunkach (ciągle wyłączenia prądu itp.) więc nie wygląda do końca tak, jak chcielibyśmy. Ale wszystko już wróciło do normy... Więcej stron bez podnoszenia ceny - nie ma szans! Filmy traktujemy raczej jako deser, akurat ostatnio pojawiło się kilka fajnych produkcji, gdzie komputerowo tworzone efekty specjalne mają duży wpływ na rozwój akcji, więc - skoro piszemy o wszystkim, co ma jakiś związek z komputerami - grzechem byłoby ich nie zauważyć. Dream CD nabiera coraz wyraźniejszych kształtów, więc jeszcze

odrobinkę cierpliwości (opłaci się!). Najpóźniej powinien pojawić się z okazji 25 numeru CDA (a być może wcześniej). A co do reklam, to postanowiliśmy odwrócić proporcje - odtąd 90% CDA to będą fajowe reklamy gier, a resztę zajmą... te mniej porządne. Ale dzięki temu zredukujemy cenę CDA do 12.98!!!

List prosiebny

Drogi Draco, na wstępie chcę Ci podziękować za pomoc naukową, której udzieliłeś nam w ciągu swoich lekcji. Przez Ciebie ** (red: te kropki były w oryginale; nie bardzo wiemy, co wykrepił autor ;-)) nie ma gry, w której bym nie ułatwił sobie życia (...) Czy najprostsze komendy DOSowe (...) wpisane w Qbasic, tworzą wirusa? (...) Naucz nas programować, obojętnie w czym i jak (...) po prostu powiedz to, co umiesz. (...) Do redakcji: dajcie swoje twarze i prawdziwe nazwiska z ksywkami. (...) Czy na scenie można przysyłać cudze demka, nie podpisując się pod nimi własną ksywką.**

Dogi

Draco się cieszy. Ale mimo komplementów oświadczył, iż: o wirusach nigdy nie napisze ani słowa - tzn. o ich tworzeniu itp. Tu nie będzie nikogo nauczał, choćby z tej przyczyny, że sam... nie jest programistą i nie ma o tym zielonego pojęcia, zaś wirusy srodze go ongiś doświadczyły (m.in. format twardego) i nie lubi ani ich, ani ich autorów. Nauka programowania - jeśli już, to nie Draco, a Lord Yabol (programista z wykształcenia) i w PC Shareware, a nie w CDA (jest tam już jego kurs assemblera). Redakcja woli (skromnie) pozostać anonimowa - sami dopasujecie xywki do nazwisk, milej zabawy, che che. Tips: Mr Jedi ma inicjały P.M. (a przed 12.00 - A.M. Mr Jedi ;-)). Co do demek - jeśli myślisz o swappowaniu, czyli wymianie dem pomiędzy scenowcami - wtedy tak, ale jeśli już np. chciałbyś przysłać nam cudze demko - wtedy nie (chyba, że autor wyrazi zgodę).

Pochwały i wytyki

(...) Trzeba przyznać, że ogólnie prezentujecie całkiem niezły poziom, szczególnie podobają mi się duże, wyraźne zdjęcia z ładnie skonwertowanymi kolorami. Nie zmieniajcie tego. Dobra, były komplementy, teraz czas na krytykę. Dlaczego część dem z waszych krązków nie działa? (...) Np. Dark Rift (...) Kolejną sprawą jest kłósc scenowy. (...) Więcej miejsca na kompaktach na niego (...) Na czym mogę odtworzyć pliki o rozszerzeniach „.xm” i „.s3m”. (...) W jednym z demek scenowych z krążka nr 12 pojawiły się odwrócone krzyże. Uważam, że nie powinniście nagrywać tego rodzaju rzeczy, bo to może obrazić uczucia niektórych Waszych czytelników. (...) Drukujcie więcej solucji (...)

Adam Kaczmarek, Rzeszów.

Obecnie krążki przed wytyczeniem testowane są niezależnie przez 3 ludzi, na różnych konfiguracjach sprzętowych i każdy z nich musi zaraportować - wszystko OK! Naturalnie może się zdarzyć, że jakieś demo u kogoś z Was mimo to nie chce działać - ale to już siła wyższa. Wspomniane przez Ciebie w liście demko Dark Rift działa bezbłędnie na wszystkich możliwych redakcyjnych komputerach... Być może trafiłeś na felerne kompakt (raczej wątpliwe) albo też (sądząc z opisanych objawów) może to być wina Twej karty graficznej (przy okazji odnośnie pominiętego pytania - UniVE robi SciTech, znajdzie ich stronę w Internecie i dalej wszystko robi się proste). Ciągłe walczenie o więcej sceny na CD, ale nie jest to takie proste... Utwory muzyczne (xm, s3m, mod itp.) doskonale odsłuchuje

się spod np. CubicPlayera (postaramy się go zamieścić - a był też w wakacyjnym numerze PCS); można też np. wgrać je pod jakieś trackera. Nie staramy się cenzurować scenowych produkcji (ogólnie cenzura nam się bardzo źle kojarzy) - symbole odwróconych krzyży rzeczywiście mogą ranić uczucia religijne części czytelników, ale wystarczy wtedy zrobić reset oraz więcej nie uruchamiać tego dema (ew. odwrócić monitor o 180 stopni w pionie lub poziomie ;-)) - i po sprawie. Więcej solucji - proszę bardzo, są i będą.

Lista przebojów, działy tematyczne

(...) Czytelnicy chcą, by ona znajdowała się w CDA, a wy macie jakieś głupie wymówki, że Wam się nie chce liczyć głosów (...) Czy nie lepiej by było, gdyby gry o danej tematyce znajdowały się przy sobie (np. 13 stron o grach strategicznych, to dajcie je np. od strony 20 do 33 itd).

Krzysiek „Pączek” Kopertyński

Jakbyś musiał posortować z 1000 listów, to zmieniłbyś zdanie na temat „głupich wymówek”. Ale dobra - skoro chcecie, to będzie lista przebojów (już w tym numerze). Pamiętaj też, że większość z Was pisząc „czytelnicy chcą” ma najczęściej na myśli siebie i ew. paru kumpli. My zaś, czytając wszystkie listy, wyrażamy sobie ogólną opinię na temat jakiejś propozycji. Działy tematyczne - nie zawsze grę można odpowiednio zakwalifikować (np. gra X łączy elementy RPG ze strategią + sekwencje rozwalki a la Doom + elementy gier logicznych - do jakiej kategorii ją zaliczyć?). A ponadto takie działy sprawiają (naszym zdaniem) nieco mono(tonno)-tematyczne wrażenie; póki co pozostaniemy więc przy starej formule (no chyba, że Wy koniecznie uprzącie się na te działy...). Ps. Sorry za potraktowanie xywki jako nazwiska w poprzednim liście.

Propozycje i pytania

(...) Chciałbym, a! - Wasza gazeta ukazywała się w mojej miejscowości. Może jakieś kawały o komputerach. Folia na gazecie. Żadnej mangi. Sceny nie lubię, ale niech sobie będzie. Żadnych komiksów i tych innych. (...) Teraz pytania: w jaki sposób chcielibyście dodawać do klejonej gazety plakaty? Jaki kupić komputer ;-). Dlaczego w większości waszych melek w miejscu ceny jest telefon?

D.J. Big, Pępowo

Taak: po pierwsze wyrwij presję na sprzedawcę w kiosku, niech nas zamówi. Na kawały szkoda miejsca (ale jak jakie znasz, to przyslij, pójdą na kompakt). Folia - po co? Plakaty - są metody, nie martw się, to nasze zmartwienie ;-). Komputer - najlepiej dobry, sprawny i tani. Ceny - bo albo gra nie jest rozprowadzana (jeszcze) w Polsce, albo sam dystrybutor nie wie (gdy podsyła ją do recenzji), za ile będzie sprzedawana w naszych sklepach. Ewentualnie może to znaczyć, że dystrybutor chce wymienić swoją grę na aparat telefoniczny ;-)). Odnosnie innych (prywatnych) życzeń w liście - stary, takich rzeczy nie robimy, nawet dla stałych czytelników i przyjaciół redakcji ;-).

Groźny list

(...) Czytam sobie CDA (...) był tam napis, że nie ma numeru 1/97. Czy wy sobie ze mnie jaja robicie, nie słyszeście o dodrukach? (...) Druga sprawa - poradnik hackera jest odjazdowy. Po trzecie - co to jest plik HTML. Po czwarte - jeśli wielu czytelników prosi o coś (...) a wy tego nie robicie, to czemu my mamy was

kupować; mówicie, że CDA polepszacie wg woli czytelników, a wcale tak nie jest (...)

Tomasz Łabędzki, Czarnków

Po pierwsze to chodziło raczej o numer 1/96 (pierwszy numer CDA). Po drugie dodruki są możliwe, ale trzeba „dodruknać” naprawdę dużą ilość egzemplarzy, by drukami w ogóle chciało się za to wziąć. Łatwiej już zeskanować taki numer strona po stronie i zamieścić na CD. Plik HTML jest to plik zapisany za pomocą języka HTML, który to umożliwiają np. tworzenie rozmaitych „bajerków” na stronach WWW w Internecie (choć nie tylko). A co do czwartej uwagi - polecam lekturę „złotej myśli” w Action Redaction z numeru 10/97, list „Listy na CD”: „redaktor, który nie słucha czytelników...” itd. Analizujemy Wasze życzenia, ale to wcale nie znaczy, że spełnimy każdy postulat, nawet jeśli będzie on miał sporo zwolenników (np. manga w CDA). A „czemu macie nas kupować”? Co miesiąc kilkadziesiąt tysięcy ludzi widać znajduje jakieś powody, by to czynić, więc może któryś z czytelników CDA odpowie na to pytanie?

Kilka uwag

1. Opis Tomb Raider 2 (...) Sorry, co z cieniem Lary? Zawsze taki sam? Drobne „jajo” pod nogami? (...)
2. Najlepszy rosyjski oblatywacz, a niejaki Beerman pomylił się (...) Anatoli KroTchur a nie Krochur. Fatalna kompromitacja...
3. Ogłaszam nieoficjalny konkurs (bez nagród, tak dla bajeru) na najlepszy czas w Screamerze 2 na trasie w Anglii. Mój „best total” to 03:48:81. Mogę to udokumentować.
4. Zamieście jakiegoś Screen Thiefa dla gier pod DOS.
5. Co wy tak lubicie tego Quake’a? Na 9 osób, które mają PC-ty tylko 1 lubi bardziej Doom’a lub Quake’a niż Duke’a. Duke Nukem 3d is the BEST (te 9 osób to kumple).

James z Torunia

1. Pytałem gościa, który widział demko na ECTS - jego zdaniem Lara w ogóle nie ma cienia... ale za to zapuściła sobie długie warkocz. Dobre i to :-).
2. Beerman się tłumaczy, że tę literkę mu niechcący „wcielo”. Ponadto tak czy siak gość nazywa się naprawdę Anatolij Kroczur. Czy faktycznie była to aż taka kompromitacja?
3. OK, ale podaj swój adres, by przesyłać Ci inne nadesłane czasy (tu uwaga: czynimy to w drodze wyjątku, bo James pierwszy rzucił taki pomysł, ale jak każdy czytelnik CDA ogłosi własny konkurs, to od razu mówimy „pas”).
4. Czemu nie, przekazać to komu trzeba.
5. Patrząc w ten sposób to np. idąc obok portu lotniczego mogę powiedzieć, że w Polsce mieszka około 50% obcokrajowców, ponieważ 5 z 10 spotkanych tam ludzi mówi w obcych językach. Przewaga quake’owskiego stuffu (nad duke’owskim) na CD (bo chyba o to chodzi, nie?) wynika jednak nie z naszej sympatii, a z ilości dostępnego w Internecie materiału poświęconego obu grom. Tam niestety (albo „stety”, zależy jak patrzeć) ilość fanów Quake znacząco przewyższa Duke’owców i efekt jest widoczny na CD.

List stratega

1. Więcej recenzji gier strategicznych.
2. Więcej tipsów!!!
3. Jak w grze Z przejść 17 level?
4. Czy istnieją kody do Z?
5. Jak korzystać z Z-trainer?
6. Skróćcie scenę i poszerzcie „Poradnik hackera”
7. Proszę o kody do Dungeon Keeper.

Strateg z Kalisza

1. To nie zależy tylko od nas; lecz i tak wydaje się nam, że co jak co, ale strategie w CDA nie są dyskryminowane a nawet wprost przeciwnie - jest ich naprawdę dużo w każdym numerze (począł sobie statystykę - parę szpalt dalej). A przecież nie każdy lubi strategie, więc nie możemy ich dawać jeszcze więcej.
2. Są w CDA, są na cover CD, są tam „tips-machine”... jeszcze Wam mało? Nałogowcy, czy co?
3. Szczerze mówiąc - sami nie wiemy (może czytelnicy coś doradzą?).
4. Kodów nie ma, ale można pogrzebać w plikach, co też sporo daje (pomęcz Draco) :-)
5. Cóż - należy go odpalić :-). Wiem w czym problem - trener cosik nie bardzo chce działać w wersjach hm.... oryginalnych inaczej :-).

6. No way!

7. Kodów nie znamy (póki co), ale na Cover CD znajdziesz parę rozmaitych trenerów.

Droga Redakcja CDAAction

Nie spodziewałem się że do Was napiszę, lecz chciałbym się podzielić z Wami kilkoma uwagami (czyż nie jestem poetą?). Jesteście cudowną gazetą (wiem co piszę, bo kupowałem wszystkie dotyczące komputerów), ale mimo to moglibyście „zerznąć” lepsze cechy innych gazet (...)

1. Wiecznie powtarzający się problem entuzjastycznych opisów gier: ludzie, opisy są wspaniałe, nie dodać nic ująć!!!
2. Niezgodność tekstu ze znakiem jakości, np: w ocenie „Świrusa” Mr. Jedi, (przy okazji, jak się to wymawia? mister dżedi, mister dżedaj czy może mister jedi?) pisze że „...W ostatecznym rozrachunku ocena Świrusa wypada raczej na plus...”, a cały txt zaznacza znakiem jakości. DLACZEGO???
- Mister Jedi (wymawia się to Kopstrumcziwadze) ma prawo do swojej oceny, a znak jakości przyznajemy kolektywnie, większością 2/3 głosów, pod światłym przewodnictwem Naczelnego.
3. Skoro już jesteśmy przy Świrusie, czy nie moglibyście zamieścić jego pełnej wersji na CD. Przecież „Prawo krwi” przed ukazaniem się w CDA było droższe od Świrusa.
- Pogadaj z dystrybutorem :-)
4. TTTIIIPPPSSYYY!!!!!!!!!!!!!! Zamieszczajcie ich więcej!!! Jeżeli szkoda wam miejsca w czasopiśmie upychajcie na CD. Poza tym dawajcie cheats do tych gier, które zamieszczacie.
- No przecież są!!! I na CD i do tych gier (w miarę możliwości), które recenzujemy.
5. Chaos (Królestwo) na CD! Po co marnować miejsce w CDA!
- Nie denerwuj Yabola i armii jego zwolenników!
6. Więcej mordobic!
- Jak będą - to będą.
7. Ile kosztuje akcelerator 3D?
- Zależy jaki i gdzie - sam niedawno wydałem blisko 7 baniek na Monstra 3D (ale było warto!).
10. Battle Are(n)a Toshinden graficznie bije VF!!!
- Miodność tych gier jest podobna!
- Miodność w sumie tak, ale uważamy, że grafika VF jest jednak lepsza!
13. Manga (...) Chcę oglądać DUŻE screeny z Mangą.
- To kup se Kawaii i lupe :-)
14. Wasza szala graficzna jest świetna, lecz (co jest z nią związane) zbyt mało gier opisujecie (...)
- Coś za coś, niestety, ale pracujemy już nad nowym, pojeźniejszym układem strony i będzie dzięki temu więcej opisów.
16. Napiszcie coś o sobie. Ja wiem tylko tyle, że Lord Yabol (diabło dobry recenzent) ma 1 cal wzrostu i 10 lat; Alusilo GoRo lubi kleje (jeść); Peter Pan siedział 10 lat w więzieniu; Mr. Jedi jest napalony na gwiazdne wojny; Smuggler szmugluje scenę do CDA; a wszyscy są zdrowo pokręceni i żyli długo i szczęśliwie.
- Wszystko prawda i więcej nie trzeba - po co masz wiedzieć, że np. Yabol na wytatuowane pośladki?
17. Moglibyście nagradzać stałych czytelników, dając do każdego CD jeden plik w formacie *.001, *.002, *.rar :-)
- W ten sposób moglibyście dać takiego Tomb Raidera;-) osobom posiadającym kilkanaście numerów pisma pod rzą.
- Jaaasne, jest jeszcze tylko mała drobnostka: trzeba mieć prawa do Tomb Raidera :-).
18. Brakuje mi stałych rubryk w CDA takich jak Kombat Korner. (...)
- Za to są inne. Nigdy nie będziesz miał wszystkiego w jednym piśmie...
20. Czy mówiłem już, że jesteście wspaniali?!
- I tak sami to wiemy :-).
21. Czy jest zgodne z prawem i z moralnością zamieszczanie save-ów do hitowych gier? Ja, na przykład z chęcią bym poniszczył mocarstwo, które z wielką trudnością tworzył Lord Yabol;-) w jakiejś grze strategicznej (tak w ogóle to tylko to w RTS-ach umiem działać; np. w Settlers 2 bardzo szybko sobie poradziłem ze zniszczeniem kilku moich

budynków, lecz nie zbudowałem żadnego:))

- Czemu nie - już masz save’y na CD.

23. Przepiękne są te opakowania na kompakt 1.000.000.000.000 (bilionowe) dzięki za niepodwyższanie ceny.

- Ale pamiętaj, że „nic nie może wiecznie trwać” - nawet nasz3 cena...

26. Czy możecie zamieścić jakiś stary (nie multimedialny) słownik polsko-angielski i odwrotnie?

- Nie obiecuję, ale posperamy.

27. Ciasteczkowy Potwór niekiedy przesadza z „humorem”.

- My też tak uważamy, stąd od czasu do czasu dajemy mu za to po krzyżu i przez parę dni jest z nim spokój.

28. Sprawa pełnych wersji gier: DZIĘKI!!!

(zamieścilibyście pełnego klona Doom’a, coś a la Wolfenstein.)

- Się staramy i pewnie jeszcze niejednemu raz Cię zaskoczymy.

29. GIF-y i JPG-i z Mangą (i do jasnej... Nie odsyłajcie mnie do PCShareware).

- Ależ skąd, odesłamy Cię do Kawaii CD.

30. Nie ma mowy, aby nie starczyło miejsca dla tipsów i Pomocnej dłoni - są to pełnoprawne rubryki CDA!!!

- Tipsy są zawsze, PD - jak będzie zbyt dużo ofert - będzie zamieszczana na CD (inaczej całe CDA będą w końcu wypełniały tylko ogłoszenia).

31. Pokażcie twarze!

- Patrz - to ja! :-)

36. Wyzywam wszystkich śmiarków na pojedynek pieszy lub konny polykany itd. itp. którzy odważą się stwierdzić, że DUKE NUKEM 3D ustępuje w czymkolwiek Quake-owi!!!

- To jest nas dwóch.

37. Skoro już jesteśmy przy Quake - czy moglibyście zamieścić dokładny opis (po polsku) jak uruchomić jakiegoś BOT-a lub dodatkową broń?

- Stary, to przecież proste jak ****. Jeśli znasz choć 5 słów po angielsku, to sobie poradzisz, czytając „manual” przy danym programie.

38. Ten punkt jest ripostą na list kogoś kto mówił że:

„...nie odpowiada mi zawartość CDA w którym 90% to strzelanki i mordobicia...” - to taka bzdura że się w pale nie miesci!!! Podzieliłem gry na 16 rodzajów i okazało się, że:

a) gry przygodowe (w tym takie jak Tomb Raider czy Crusader) - 60

b) gry strategiczne i handlowe - 55

c) gry zręcznościowe - 29

d) klony DOOMa - 28

e) strzelanki - 25

f) symulatory - 23

g) wyścigówki - 18

h) RPG - 12

i) sportowe - 10

j) logiczne - 9

k) mordobicia - 9

l) „nietypowe sporty” - 6

m) filipery - 5

n) menagery - 4

o) szachy - 2

Statystykę prowadziłem od numeru 5/96 waszego pisma i nie liczyłem gier „w produkcji”.

- O w mordę, kto by pomyślał, że aż tyle tego było (nie sprawdzaliśmy danych, wierzymy na słowo).

39. Dajcie mi tipsy do SWIV3D (pełna wersja) - tamte nie działają!

- „Tamte” - czyli które? Były bowiem dwa razy i te drugie POWINNY działać z pełną wersją.

Na tym kończę mój przydługi list (nie gniewaj się Jedi, że musiało to czytać!) i życzę NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI!!!! - kimkolwiek jesteście.

Qñ z KIELC

No cóż, akurat czytał to Smuggler :) i się nie gniewa. Luki w numeracji wywołała opcja „delete” w moim Wordzie.

Na listy odpisywali: Smuggler II Dominujący oraz Mr Jedi Przelotny; gościnnie udzielał się też chór mormonów.

Dark Colony

Hints&Tips

TAKE 2 INTERACTIVE

Teraz, kiedy już gra stoi wysoko w notowaniach na listach przebojów (trzecie miejsce we wrześniu), najwyższy czas, żeby podać pomocną dłoń wszystkim cierpiącym z powodu nieustającego ostrzału artyleryjskiego.

Nie będzie to zestawienie ruchów „strzał po strzale” do wszystkich kampanii, a jedynie wskazówka pokazująca właściwy kierunek. Mamy tu kilka odpowiedzi dla gry w trybie multiplayer i dla solowych gierczy.

Tipsy OGÓLNE

SZTUCZKA ARTYLERYJSKA:

Kiedy decydujesz się na ruszenie Atrilów lub Barragerów, zawsze dodaj im towarzysztwo w postaci Ortu albo Osprey (są to latające jednostki). Podniebne asy zniechęcą wroga do kontrataków z powietrza (a ciężką artyleria jest bezradna wobec takich zagrywek). Jeżeli „przeważające siły” naziemnych oddziałów dobierają Wam się do skóry, można podnieść trochę skuteczność rażenia broni używanej przez lotnictwo i wtedy jakoś dotrwać do czasu, aż nadejdzie pomoc.

ZADZWŃ PO R-KĘ:

Kiedy już dochrapiecie się odpowiedniej liczby jednostek leczących (healer units: Zisp albo Medcraft), wybierzcie je wszystkie naraz i zgarnijcie do kupy (a fee!) jako grupę numer 9, uderzając w klawisze G i 9. Wtedy jesteście już zabezpieczeni na wypadek, gdyby za mocno kopali Wam ty... tylnie jednostki. Starczy teraz nacisnąć dziewiątkę i natychmiast przybywa upragniona pomoc.

DAWAJ STĄD DRAPAKA!

Czasem, kiedy wybierze się bukiecik oddziałów i pośle do ataku, ekspresowi uzdrowiacze zatykają się troszeczkę i zaraz potem giną. Uderzcie wtedy w klawisz F4 i czym prędzej spadajcie.

BĄDŹCIE DRANIAMI!

Umieście miny (Sentinels lub Sloms) na szybach Petry-7, zanim zaczniecie je eksploatować. Jeśli wróg zniszczy wam Broozara albo Exploitera, usiądźcie wygodnie i czekajcie aż ptaszki przeciwnika przywloką się do gniazda z Petrą. pozwólcie im ułokować się i wtedy...BOOM! Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni...

SABOTAŻ

Ulokowanie min na nieczynnych szybach we wczesnym stadium wojny może służyć

trzem celom. Po pierwsze macie możliwość stałego nadzoru złóż i zawsze będziecie wiedzieli, kiedy nastąpi erupcja. Ponadto inni nie mogą już podrzucić tam swoich zabawek, no i w końcu najważniejsza funkcja - niespodzianka w stylu smurfa Zgrywusa!

O JEDEN MOST ZA DALEKO.

Recepta na zdobycie mostu. Potrzebne składniki: trzy lub cztery świeże Atrile (mogą być Barragers), dwa do trzech Xenoworty lub Firestorms, trzy dorodne Sentinels albo Sloms, do tego dwa Sy-Demony czy też Reapery. Zaminować Sentinelami (lub Slomami) przeciwną stronę mostu (zwiększamy wówczas sobie pole widzenia). Następnie podłożyć Xenoworty (ewentualnie Firestorms) po Waszej stronie mostu i podeprzeć je od tyłu Atrilami albo Barragerami. Na koniec usiąść i z lubością obserwować jak ONI próbują przejść przez Wasz mostek śmierci! W długich bitwach trzeba dodać odrobinę uzdrowiaczy (healers) za plecami Atrilów (lub Barragerów). Całość podawać na ciepło (grając siadamy przy kaloryferze) i popijać colą. Smacznego!

* Andy, szef programistów Dark Colony, radzi: Najtańszy i najefektywniejszy sposób obrony szybów Petra-7 to użycie

duecików Atrils/Barragers i Xenoworts/Firestorms.

* W opcji multiplayer zachomikujcie swoje artefakty w jednym z rogów mapy. Nikomu nie przyjdzie do głowy, żeby tam zajrzeć.

* Kiedy wasze jednostki są pod działaniem Lunatica (tłuką się wzajemnie), ustaw je w szyku i odmaszerujcie. Odechce im się głupich żartów. Jeżeli jednak jakiś gracz w multiplayer jest świadomy tego chwytu, po prostu załatw go: załunatykuj jego Xenoworts/Barragers, bo... nie będzie mógł ich ruszyć!

* System opieki zdrowotnej (Healthwatch system). Jeśli masz na tyle forsy, żeby pobudować uzdrowiaczy (healers), zrób sobie z dziesięć sztuk i porozstawiaj wokół bazy. Wówczas nie trzeba będzie zwracać sobie głowy uzdrawianiem w czasie gorączki i wrzawy bitewnej. Oto mechanizm całego posunięcia: w czasie bitwy widzicie, że trzy jednostki mają już mniej więcej dość. Trzeba je wybrać, klepnąć W na klawiaturze, żeby uaktywnić waypoint po przeciwnej stronie miasta na minimapce, a później kliknijcie na powrót gdzieś w bitwę.

* Utwórz grupę jednoosobową składającą się z... (jak myślicie, ilu?) jednego



dowódcy. Można go zawsze wybrać gdziekolwiek na mapie, naciskając „1” Nie próbujcie jednak podprowadzić budynków, innych dowódców, min albo artefaktów obcych, bo i tak nic z tego nie będzie.

* Nie odpalajcie Kaoxa (ruchome urządzenie do masowej zagady) ani Maktora (maszynka do przyciągania materii) prosto nad rzeką czy mostem, bo marnie Wam to wyjdzie.

* Broń szybów jak własnej bazy.

* Ortus/Osprey ustawione w szyku do przemieszczania zamiast do ataku mogą przez przypadek zacząć łączyć po polu walki, bombardując wszystko, co spotkają po drodze.

Tipsy do kampanii

* Gray Campaign „A Poźniej Został Tylko Jeden” (And Then there Was One). Uciekaj jak tylko możesz najszybciej i broń przyczółków pola walki albo mostów. Jak uda im się przejść przez most - wszystko stracone.

* W misji Roswell Revisited w Gray Campaign (wbrew pozorom to nie jest „szara kampania”) lepiej trzymać się z dala od konfliktu. Nie angażujcie się w bitwę. W sytuacji zagrożenia uciekajcie czym prędzej i próbujcie przeczekać.

* W misji Ciche Uderzenie (Silent Strike) w kampanii ludzkiej (Human Campaign) zbudujcie centrum badań, żeby mieć dostęp do wszystkich artefaktów. Nawet jeśli zezwolenie członkom rady na na dotarcie do bazy wroga ściągnie uderzenie na Was, będzie o wiele łatwiej odszukać i w przyszłości obronić szyby.

* W Kampanii Gray jest misja zwana Spider Canyon (Pajęczy Kanion).



dopilnujcie, aby Orates szybko wyruszyli (szybciej wezmą udział w misji). Taki Gor potrafi ukraść Petra-7 z szybów i to na odległość. Trzeba jednak trochę pokombinować, żeby nauczyć się jak to działa. Następna jednostka musi być w zasięgu wzroku, w pobliżu szybu. Jak tylko Gor zacznie kraść, łączność wizualna może zostać przerwana. Po wybraniu Gora należy przycisnąć Enter i to wystarczy, żeby go nauczyć kraść.

* W misji Shattered Front w Ludzkiej Kampanii odszukajcie natychmiast wszystkich rannych Oregonów i uleczcie ich. Poszukajcie sobie dobrych pozycji obronnych.

* W Ludzkiej Misji (Human Mission) Last front: Odetnijcie drogi dotępu do bazy wroga, odetnijcie północną bazę i zablokujcie umocnienia na południowym wschodzie.



* Nie potrzeba nic oprócz Firestormów do obrony szybu.

* W Gray Kampanii natkniecie się na misję Earth Intervenes. Trzeba znaleźć najlepsze pozycje obronne - mosty, wąskie przejścia i tak dalej. Jest kilka dobrych punktów na tej mapie, które umożliwią uzyskanie taktycznej przewagi nad północną bazą (na przykład klify). Dokładne przyjrzenie się mapie powinno pozwolić na odnalezienie dostępu do tych pozycji taktycznych.

* W Human Campaign jest misja Extermination (Czystka): Tak szybko, jak to możliwe (albo nawet jeszcze trochę szybciej) zajmuj szyby w południowej części mapy. W środku mapy odpieczętuj południowy szlak (southern route). Teraz na wschód, żeby najpierw dotrzeć do Stratusa. Zachowaj strąki z pożywieniem (Breeding pods) na koniec, bo będą wpływać na atak na Graya. Jeśli poprowadzisz atak na północ od bazy Graya, Twoje jednostki nie wpłączą się w breeding pods.

* Bądź draniem!



Goosebumps: Escape from Horrorland

Od razu powiemy, że ci, co znają angielski nieco słabiej, mają tu przechłapanie jak tenisista w ulewny deszcz, bo gra nie posiada opcji wyświetlania tekstów. Grafika jest za to na doskonałym poziomie, gra ma swoisty nastrój i za trafne rozwiązanie problemów nagradza gracza świetnymi - niekiedy bardzo zabawnymi - animacjami. Muzyka i oprawa dźwiękowa też są na niezłym poziomie.

Jest tak. W zeszłym roku zwiedzałeś w towarzystwie znajomej dziewczyny (Lizzy) „wesołe” miasteczko, HorrorLand i teraz dziewczynę wmanewrowało w paskudną sytuację. Musisz pomóc jej (i jej rodzinie) w ucieczce. Do dzieła.

Rozpoczynasz zabawę w Wiosce Wilkołaków (Werewolf Village). Na północy znajdziesz Zamek Drakuli (Dracula Castle) i Dolinę Królów Zaginionych (Valley of the Lost Kings), nieco bliżej Przejażdżkę Trumiennej (Coffin Ride) i Wioskę Wampirów (Doom Vampire Village) oraz Dziedzinię Potworów (Monster Mall). Jest też i Stodoła Gacka (Bat Barn), Sklep z Pamiątkami (Souvenir Shop), Ślizgawka Zagłady (Doom Slide), Muzeum Gilotyny (Guillotine Museum) i kilka innych atrakcji.

UWAGA! Podane przez nas rozwiązanie, jest tylko jednym z możliwych, grę można ukończyć na kilka sposobów. Pominęliśmy wiele lokacji - szczerze doradzamy, abyś najpierw spróbował zabawić się sam! Zauważ na przykład, że nie napisaliśmy niczego o rozciągającym się pod całym kompleksem HorrorLandu labiryncie, do którego plan (jeśli chcesz się weń zapuścić, lepiej go przerysuj) znajdziesz w domku Wilkołaka, gdzie można się dostać po poczęstowaniu drapieżnej roślino kawałkiem mięcha wziętym od rzeźnika. Właz do Labiryntu znajdziesz w każdym koszu na śmieci.

Wejść do kawiarni i spróbuj złapać karalucha. Przeszedłszy obok remizy, udaj się wzdłuż Placyku Grozy (Horrorland Plaza) do Muzeum Gilotyny. Poszukaj tu szczotki, którą obetnij (w gilotynie) i weź jej stylisko, czyli trzonek. Podeprzyj nim okno wystawy Vampire Eyeware i zabierz obie pary słonecznych okularów. Podeszedszy do czerwonoookich posągów,

zastoń im ślepią okularami i podnieś leżącego pomiędzy posągami skarabeusza. Możesz opuścić muzeum.

Wróć do Wioski Wilkołaka. Aby zgasić ogień, idź do zaworów kontrolnych, które znajdują się za remizą strażacką i kliknij szybko na nie w następującym porządku: lewy, prawy, środkowy.

Teraz wyjdź na środek placu (Werewolf Village plaza). Wejść do sklepu rzeźnika. Otwórz drzwi zamrażarki po lewej stronie, aby uwolnić Lizzy. Aaaargh! Wilkołak atakuje! Kiedy odzyszczesz swobodę ruchów, nasłuchuj okrzyków Lizzie. Kiedy Lizzy powie „To me!”, kliknij myszą w górę (czyli „przed się”), „over here” oznacza w prawo, a „this way” na lewo. Wilkołak wpadnie w pułapkę, wisi do góry. ehm... nogami, oklikaj go więc ze wszystkich stron ekranu aż do dołu, złap zwisającą Rękę Mumii (Mummy Hand) i włóż ją do sakwy. Kliknij na czekającą Lizzy, Dziewczyna powróci do Horrorland Plaza, gdzie znowu zostanie uwięziona.

Idź do Stodoły Gacka. Klikając na kolejnych dyniach, zorientuj się, co mówi każda z nich, a następnie wyklikaj na nich zdanie: „The scarecrow walks at midnight” (Strach na wróble spaceruje o północy). Strach na wróble zaśpiewa cudną piosenkę i rzeczywiście wybierze się na spacer, otwierając po drodze drzwi do Stodoły. Wejść do środka. Znajdź w ciemnościach zarys drzwi, a następnie klikaj po ich lewej stronie, aż pojawi się wyjście ze Stodoły.

Idź do Doliny Zaginionych Króli i dalej do wejścia piramidy. Kliknij na hieroglif ręki w kamieniu po lewej stronie. Wyjmij rękę mumii i skarabeusza z sakwy, kliknij na łapie w kamieniu za jej pomocą, później schowaj rękę na powrót do sakwy. Drzwi do piramidy otworzą się z Huckiem (ach, ta starożytna technologia). Wejść do środka. Znajdują się tu dwie kolumny. Musisz ustawić na nich jakieś wizerunki. Ponieważ za każdym razem są one inne, nie możemy niestety podać gotowej recepty. Musisz sam się pomęczyć. Nie wymaga to wcale przesadnie wysokiego IQ. Kiedy wszystko będzie jak trzeba, otworzą się drzwi do Piaskowej Sali (Sand Room). Wejść do środka. Przetaw symbole na czterech kolumnach tak, aby każda z nich (patrząc od góry do dołu) miała: symbol ognia (czerwony), oko, puste oko i znak

równości. Teraz kliknij na kapelusza Indiany Jonesa. Wejdiesz do Sali Mumii (Mummy Room), ponadto zdobędziesz bicz, który schowaj do plecaka. Niech żyją sadomasochiści!

Znajdują się tu trzy sarkofagi. W jednym z nich znajdziesz łom, za pomocą którego otwórz środkowy sarkofag. Wskocz z niego Luke. Po rozmowie wejdź za nim do tunelu. Kiedy pies upuści kość, zacznij uciekać przed mumią, która za tobą pogoni (klawisze kursora mogą okazać się wygodniejsze przy ostrych skrętach). Po krótkiej gonitwie trafisz do Wojennej Sali Mumii (Mummy Fighting Room).

Mumia pięta ci po deptach. Po chwili wpadnie do środka, unieszkodliwi Luke'a i weźmie się za ciebie. Czego nie lubią mumie, składające się jak wiadomo głównie z żywicy i bandaży? Chwyć szybko pochodnię ze ściany, a następnie klikaj na mumii bez ustanku, spychając ją w stronę jednej z kolumn. Jeśli pochodnia zgaśnie, zapal ją w palenisku znajdującym się za tobą. W końcu wysuszony badyl stanie pod kolumną, która akurat w tym momencie się zawali (nie ma to jak brak nadzoru budowlanego), grzebiąc w gruzach przedatowany produkt. Kliknij wtedy na jej rękę i ściągnij rubinowy pierścień, za czym włóż go do torby. Przejdź przez kamienne drzwi na powrót do sali wejściowej piramidy. Wyjdź na zewnątrz.

Wróć do Stodoły. Spróbuj udać się do Wioski Wampirów. Z jednego z grobów wyjdzie duch tenisisty, jawnie demonstrując swój sprzeciw. Przy pomocy bata wyjaśnij mu, że masz pokojowe zamiary. Teraz możesz spokojnie iść dalej.

Wejść na plac, a następnie otwórz drzwi do wieży po lewej (w kształcie trumny). Znajdziesz się w laboratorium. Podejść do stołu służącego do eksperymentów - po prawej stronie. Wybierz kolory: czerwony, czerwony i niebieski, kliknij w dźwignię na stole, aby przywrócić Lizzy jej postać. Przejrzyj książki leżące na biurku, ze szczególnym uwzględnieniem książki kucharskiej (cook book). Wyjdź z laboratorium, wróć do wejścia do miasteczka, a następnie wejdź w drzwi po prawej.

Znajdziesz się w Sali Ognia. Z półki na narzędzia weź szczypce, podejdź do paleniska. Wydobądź rubinowy pierścień z torby, włóż go w szczypce. Kliknij

szczypcami z pierścieniem na płomieniach. Obserwuj co się dzieje. Schowaj migoczący pierścień rubinowy do torby. Wyjdź na dwór.

Idź przez plac, aż dotrzesz do bramy. Pojawi się strażnik, którego należy unieszkodliwić przy pomocy świeżo naładowanego pierścienia. Wejdź do Zamku Drakuli (Dracula's Castle). Schowaj teraz pierścień do torby.

Znajdujesz się w głównym hallu zamku. Wejdź do drzwi po lewej. Trafisz do jadalni. Zdejmij pokrywę z półmiska - głównym daniem okaże się Clay. Aby go uwolnić, musisz zdobyć złoty uchwyt do sejf, znajdujący się w posiadaniu Drakuli. Wyjdź do hallu i tym razem zbadaj drzwi po prawej. Wylądujesz w pokoju hrabiny. Lizzy wpadnie na pomysł, aby przebrać się za hrabinę. Niestety, właścicielka garderoby wkroczy w tym momencie do komnaty, wściekła, że ktoś grzebie w jej bieliźnie (też bym się wkurzył). Zacznie gonić naszą koleżankę po pokoju. Kiedy hrabina będzie przebiegała pod łóżkiem wbudowanym w ścianę (notabene gdybym miał taką posiadłość, to darowałbym sobie oszczędzanie miejsca) otwórz je, łóżko, znaczy. Ups! Biedna hrabina chyba zemdleła. Opuść sypialnię.

Podczas kiedy Lizzy będzie tańczyła z Drakulą, cicho i dyskretnie przeszukuj jego ubranko w miejscach gdzie prześwituje złoty kolor. W końcu znajdziesz uchwyt, czyli klamkę. Lizzy natomiast znudzi się tańczenie i przy pomocy pierścienia wykopie hrabiego.

Automatycznie wrócisz do jadalni. Obejrzyj sejf, w którym uwięziony jest Clay. Wstaw rączkę do drzwi sejfu, pociągnij za nią, a następnie przesuwaj kolejne kwadraciki (kolejność oznaczeń - od lewej ku prawej - 1,2,3 w górnym rzędzie; 4,5,6 w dolnym rzędzie): 2,1,5,3,2. Clay wydostanie się na wolność. Podążaj za dziećmi do tunelu.

Niestety okaże się, że pan domu wrócił i jest wściekły (Co

jest? Dywersja w moim własnym domu, tak?). Biegnij tunelem, zbierając po drodze monety. Kiedy dobiegniesz do trumien, wskakuj do jednej z nich i jazda. Podczas przejażdżki tłucz zaciekle spuszczające się na sieci pająki. Na końcu trasy czeka na ciebie Menażeria Potworów (Monster ZOO).

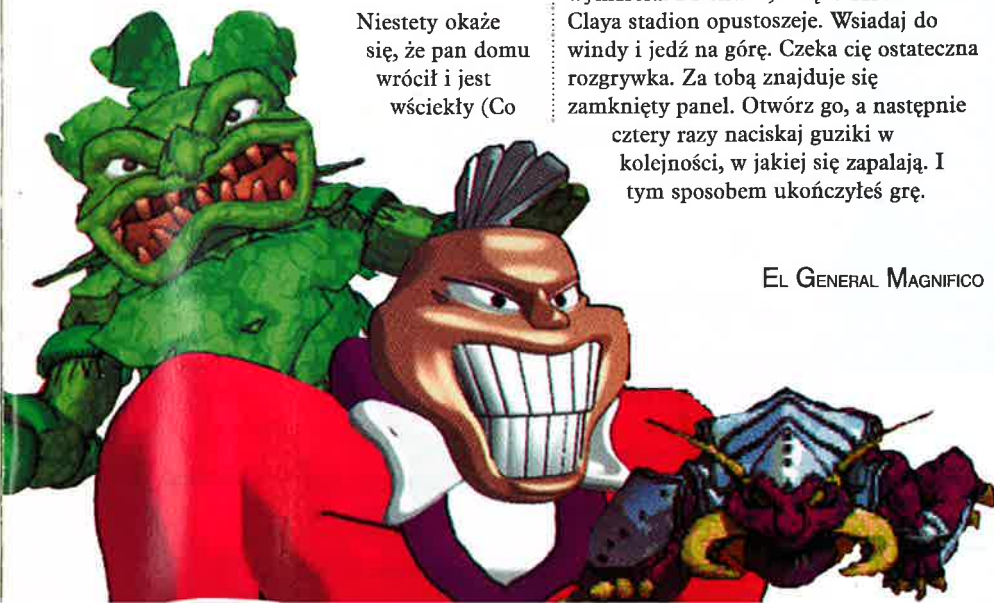
Obejrzyj szkielet po prawej. Zdaje się, że biedak za długo stał w kolejce. Weź bilet, a następnie otwórz małe kamienne drzwiczki po lewej stronie. Naciśnij czerwony guzik, aby włączyć zasilanie. Włóż bilet w szczelinę w lewym posągu. Drzwi otworzą się, wejdź do środka (pytanie: jak na bilet dla jednej osoby wchodzi trzy szczawie?).

Obróć się i wejdź w tunel na lewo od dzieciarni. Napotkanego pajaka nakarm karaluchem, za co wdzięczny stawonóg pozwoli ci wziąć linę, którą włoż do plecaka. Teraz wybierz prawy tunel. Znajdziesz tam aligatora, który zamiast ogona posiada drugą głowę (a które, pozwólcie spytać, wydala?). Połaskocz lewą głowę, a gdy podskoczy ze śmiechu, szybko zabierz magnes, który przywiąż do świeżo zdobytej liny. Odwróć się z powrotem i wybierz lewy tunel. Napotkanej tam kałamarnicy przy pomocy świeżo zbudowanego przyrządu zabierz z akwarium klucz.

Otwórz drzwi na prawo od zakratowanego przejścia. O, pardon, pomyłka. Na lewo od krat. Otwórz je przy pomocy klucza od kałamarnicy. Weź puszkę Żarliwego Rozpuszczalnika (Eat-Away), i przestaw dźwignię. Wejdź do świeżo otwartego przejścia. Najwyraźniej mama i tatuś są w opałach. Może by ich tak zostawić... ostatecznie nie chcieli ci dać na bilet do kina. Ale cóż, okażmy im serce.

Użyj puszki z Eat-Away na zamku po lewej stronie, a następnie przestaw dźwignię, a kraty się uniosą. Wyjdź na arenę. No, no, no! Ale audytorium. Chirurdzy plastyczni muszą tu być na wymarcie. Po chwili, dzięki działaniom Claya stadion opustoszeje. Wsiadaj do windy i jedź na górę. Czeka cię ostateczna rozgrywka. Za tobą znajduje się zamknięty panel. Otwórz go, a następnie cztery razy naciskaj guziki w kolejności, w jakiej się zapalają. I tym sposobem ukończyłeś grę.

EL GENERAL MAGNIFICO



**PROGRAMÓW
SA MILIONY
MY WYBIERAMY
MY NAJLEPSZE!**



PC SHAREWARE

Zamówienia można składać pod adresem:

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, E-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL

W każdym numerze MANGA

Co miesiąc płyta CD

WIĘCEJ TIPSÓW ZNAJDZIECIE NA CD, W DZIALE BONUS, PODKATALOG TIPS. JEŚLI ZNACIE JAKIEŚ NOWE TIPSY - PRZYSYŁAJCIE JE NAM!

Three Dirty Dwarves

Sega Soft

1. Znajdź plik DWARVES.INI file i edytuj go.
2. Jako hasło wpisz tam: AAAAAAAAAA (8xA).
3. Zgraj plik.
4. Wystartuj grę i zobacz, że masz dostęp do wszystkich etapów.

GoMan

Team 47

Wciśnij ~ lub F6 i trzymając wciśnięty klawisz wpisz:

- | | |
|-------------|---|
| wipeout | - biedne potwory... |
| power | - możesz unieruchamiać potwory |
| owquittit | - nie jesteś atakowany |
| youtwit | - grasz jako potwór |
| youpyro | - odwraca działanie poprzedniego cheatu |
| powerup | - daje maximum energii... potworom! |
| ewyuq | - potwory znowu mają przechłapane |
| weirtripper | - a teraz mają jeszcze większe problemy |

Dark Colony

Gametek

Tak w trybie single jak i multiplayer wpisz: slag net na „chat bar”, by odsonić mapę.

Jeśli wpiszesz tam: we need equipment otrzymasz (a trybie multiplayer: otrzymacie) po 10.000 jednostek Petry-7.

Jurassic War

Naciśnij Enter w czasie gry i wpisz: FOOD = 50,000 jednostek jedzonka.

Take No Prisoners

Raven Software

Naciśnij Shift i ~ po czym wpisz:

BIGCHEATER - god mode

FLY - latamy

NOCLIP - przejścia przez ściany

By wyjść z cheat mode ponownie naciśnij Shift i ~.

POD

Ubi Soft

Uzupełnienie do cheatów z nr 10/97

Chcesz zobaczyć prawdziwą niespodziankę?! Wpisz HOULIGAN (nie mylić z holigan!) i... niech zatriumfuje chaos!

Wejść w menu wyboru samochodów (settings) i wpisz ROCKET. Wyjść z tego menu, wróć do niego ponownie... i zobaczysz, że parametry Twojego wozu uległy podrasowaniu (działa to tylko w single misjach). Wpisz DURAL (w tymże menu) by zwiększyć szybkość wozu.

Wpisz mirror by zaktywizować „reverse button” w opcji wyboru torów. W następnej grze przycisk będzie aktywny i umożliwi pewne ciekawe manipulacje z trasami.

Settlers 2

Blue Byte

Wiecie zapewne, że wystarczy napisać THUNDER w czasie tej gry, by móc budować co się zechce? Ale ten cheat nie działa z późniejszymi wersjami gier (szczególnie zaś gdy „upatchujemy” grę). W takim wypadku wpiszcie WINTER; po kliknięciu na swoje terytorium możecie postawić nowe HQ.

Hexen 2 (Raven Soft).

Cheaty działają w pełnej wersji!

Wpisz w konsoli:

- | | |
|----------------|---|
| god | = Godmode ON/OFF |
| noclip | = przechodzenie przez ściany |
| notarget | = wrogowie cię nie widzą |
| changelevel X | = zmieniasz etap
(X = nazwa etapu; znajdziesz je pod koniec) |
| restart | = restartujesz dany etap |
| name X | = zmieniasz imię bohatera (X = nowe imię) |
| give h X | = zdrowko (X = ilość punktów zdrowia, max. 999) |
| give 2 | = broń nr 2 |
| give 3 | = broń nr 3 |
| give 4 | = broń nr 4 |
| impulse 9 | = wszelka broń i max. mana |
| impulse 14 | = chcesz owieczkę? |
| impulse 23 | = pochodnia |
| impulse 43 | = wszelka broń, znajdzki i mana |
| impulse 44 | = wyrzucić przedmiot |
| impulse 10 | = zmień broń |
| impulse 13 | = podnieś obiekt |
| impulse 100 | = użyj pochodni |
| impulse 101 | = użyj Quartz Flask |
| impulse 102 | = użyj Mystic Urn |
| impulse 103 | = użyj Krater |
| impulse 104 | = użyj Chaos Device |
| impulse 105 | = użyj Tome of Power |
| impulse 106 | = użyj Summon stn |
| impulse 107 | = użyj niewidzialności |
| impulse 108 | = użyj Glyph |
| impulse 109 | = użyj Boots |
| impulse 110 | = użyj Repulsion |
| impulse 111 | = użyj No Peep |
| impulse 112 | = użyj Ring Of Flight |
| impulse 113 | = użyj Force Cube |
| impulse 114 | = użyj Icon Defn |
| impulse 299 | = artefakty |
| chase_active 1 | = Chase Mode (zmiana ujęcia kamery) |



Nazwy wszystkich etapów:

demo(1-3), village (1-5), rider(1-2), meso (1-5), egypt (1-6), cromeric (1-7), castle (4-5), cath, tower, eidolon,

FRAGILE ALLEGIANCE

Gremlin

Dodatkowe tipsy



Wiecie już (z numeru 10/97), że można uruchamiać grę jako: FRAGILE /cKim.Jon.fmsti, by praktycznie rozłożyć grę na czynniki pierwsze. Ale ponieważ tak wiele cheatów może całkowicie zepsuć przyjemność gry, to możecie też sami dopisywać do linii FRAGILE /cKim.Jon. następujące komendy (mogą być stosowane w dowolnych kombinacjach):

- f - budujesz co chcesz w jeden dzień
- m - extra kasa
- s - widzisz wszystkie asteroidy na mapie
- t - zmienia szybkość gry (Alt-F8 - zwiększa, Alt-F7 - zmniejsza)
- i - wszystkie informacje o Obcych i handlu

Stąd, chcąc mieć np. tylko dodatkową kasę i info o Obcych, uruchamiacie grę jako: FRAGILE /cKim.Jon.mf - i tak dalej.

KONKURS



Uwaga! Konkurs dla miłośników historii najnowszej i fanów Bogusława Wołoszańskiego! Możecie wygrać książki jego autorstwa oraz wspomniany w wywiadzie program na CD (wszystko z dedykacją autora). Wystarczy tylko odpowiedzieć na trzy pytania.

Pytania konkursowe:

1. Podaj nazwę najcięższego niemieckiego czołgu (nie użytego bojowo) z okresu II wojny światowej.
2. Podaj nazwę polskiego samolotu bombowego z 1939r., jednego z najlepszych w swojej klasie na świecie.
3. Kiedy nastąpiła i na czym polegała operacja „Market-Garden”?

Odpowiedzi, na kartkach pocztowych, nadsyłajcie do:

15.12.1997

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

nazwisko (opcjonalnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack
Dwadzieścia najlepszych programów miesiąca

1	1	Formula 1 '97	PlayStation
		Psygnosis	
2	3	Flight Simulator '98	PC CD-ROM
		Microsoft	
3	2	Oddworld: Abe's Oddysee	Playstation
		Oddworld/GTi	
4	15	Nuclear Strike	PlayStation
		Electronic Arts	
5	7	Total Annihilation	PC CD-ROM
		GTi	
6	4	V Rally	PlayStation
		Ocean	
7	-	Red Alert: The Aftermath	PC CD-ROM
		Virgin	
8	6	Lost World: Jurassic Park	Mega Drive, PlayStation
		Electronic Arts	
9	9	International Track&Field	Playstation
		Platinum/Konami	
10	11	Tomb Raider	PC CD-ROM, PlayStation, Saturn
		Eidos Interactive	
11	14	Worms	PlayStation, Game Boy, Mega Drive
		Platinum/Ocean/Team 17	
12	24	Quake	PC CD-ROM
		Replay/GTi	
13	20	Road Rush	PC CD-ROM, PlayStation, Game Boy, Saturn
		Platinum/EA/Ocean	
14	12	Actua Golf 2	PlayStation
		Gremlin Interactive	
15	10	Papa the Rapper	PlayStation
		Sony	
16	8	Dark Reign	PC CD-ROM
		Activision	
17	18	FIFA '97	PC CD-ROM, Saturn, PlayStation, Mega Drive
		Electronic Arts	
18	5	Hexen II	PC CD-ROM
		Activision	
19	13	Doom	PlayStation, Nintendo 64, Saturn, 32X
		GT/Sega	
20	21	Rayman	PlayStation, PC CD-ROM, Saturn
		Platinum/Ubi Soft	

Ranking Gier

TOP 5

Najlepsza płytka na PC-ta

1	-	Fight Simulator '98	Microsoft
2	3	Total Annihilation	GT Interactive
3	4	Dark Reign	Activision
4	3	Hexen II	Activision
5	6	Constructor	Acclaim

Lista przebojów

Chcieliście - to macie! Oto lista przebojów, o którą męczyła nas spora liczba czytelników. I to nie była jakaś lista! Dzięki uprzejmości ELSPA (to takie stowarzyszenie firm tworzących gry i nie tylko) możemy Was co miesiąc zapoznawać z aktualnymi wynikami sprzedaży gier na brytyjskim (więc jak najbardziej reprezentatywnym) rynku. W TOP 20 możecie zapoznać się ze sprzedażą gier na wszystkie możliwe platformy (nie da się ukryć, że w Anglii wśród graczy dominują posiadacze konsol). W TOP 5 macie pięć najlepiej sprzedawanych w danym miesiącu gier na PC. Prawda, że wyniki są nieco zaskakujące?

Oprócz tego chcemy (od następnego numeru) wprowadzić polską listę przebojów, na którą może głosować każdy czytelnik CDA. Chcemy abyście głosowali na NAJPOPULARNIEJSZĄ grę - naturalnie fajnie by było gdybyście głosowali na jakiejś w miarę nową produkcję, no ale jeśli ktoś uzna, że Wolfenstein 3D to gra jego życia - proszę bardzo. Jeśli przyjdzie dużo głosów, postaramy się wtedy wprowadzić rozmaite kategorie (strategie, polskie gry, itp.) - tu zresztą czekamy na Wasze opinie i propozycje, macie szansę by ukształtować tę listę wedle własnego gustu.

Jak głosować? Wyłącznie na kartkach pocztowych (please!). Można głosować na max. 3 gry. Gra umieszczona na 1-szym miejscu otrzyma trzy punkty, na 2-gim - dwa, itp. Zatem - czekamy na Wasze głosy!

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny
adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł.....

LANGMaster® *Nauczy Was angielskiego!*

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

50
godzin
dźwięku
40.000
hasel

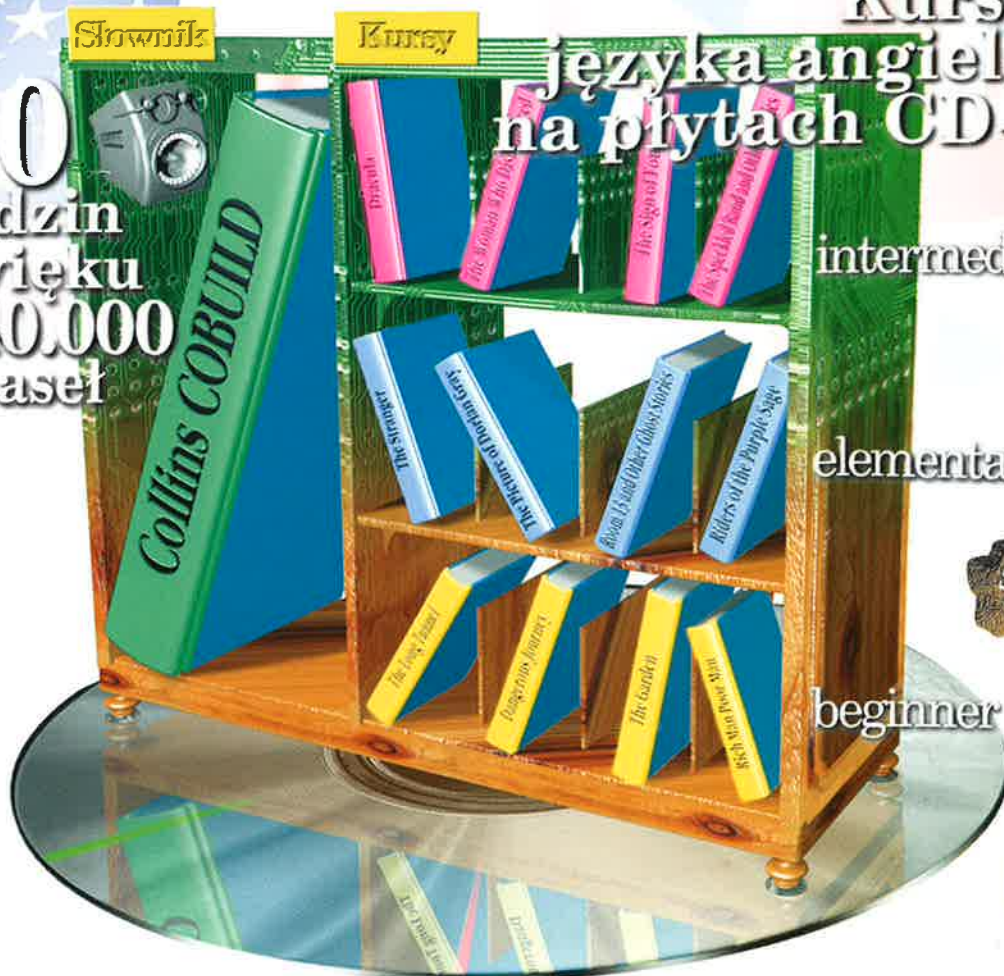
Słownik

Kursy

intermediate

elementary

beginner



**ZŁOTY MEDAL
INFOSYSTEM '97**



LANGMaster®

ANGIELSKI DLA KAŻDEGO

Słownik oraz kursy języka angielskiego na 13 płytach CD-ROM

LANGMaster

LM Starting Version (1xCD)

Kolekcja demo wszystkich
13 tytułów,
materiały informacyjne
w formie elektronicznej.

25 zł

Pakiet LM READERS (1xCD)

Do wyboru 1 z 12 kursów
3 poziomy zaawansowania
W każdym pakiecie - podręcznik

69 zł

Pakiet LM READERS Pack (4xCD)

Zestaw 4 kursów z danego
poziomu w cenie 3-ech
3 poziomy zaawansowania
Komplet podręczników

199 zł

System LANGMaster powstał przy współpracy z:
HarperCollins Publishers, London
Heinemann Int., Oxford
Electronic Publishing Association LLC, Wilmington

Najlepszy zakup!

Atrakcyjne ceny, sprzedaż wysyłkowa
Razem: 13 płyt CD-ROM, płyta DVD-ROM
+ kolejne w przygotowaniu
Multimedialne wersje książek
Wszystkie teksty zostały udźwiękowione
Nagrań dokonano przez angielskich
lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
Współpraca ze słownikiem
Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki
i utrwalania nowych słów i fraz
Bogaty zestaw różnorodnych ćwiczeń
Tysiące ilustracji
Dziesiątki godzin nagrań dźwiękowych
Lokalizacja w 17 językach
- system rozpowszechniany jest
w kilkudziesięciu krajach Świata
Prosta obsługa

Super oferta!

Wersje edukacyjne dla szkół i uczelni
Wersja sieciowa pakietu LM Starter Kit
Pakiety OEM dla producentów komputerów
Atrakcyjne warunki współpracy dla partnerów handlowych

Pakiet LM Starter Kit (5xCD)

Słownik + zestaw 4 kursów
z danego poziomu,
3 poziomy zaawansowania
Komplet książek

299 zł

Słownik LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD)

Wszystkie hasła,
ich formy gramatyczne,
frazy i przykłady użycia
zostały nagrane.
283 000 słów
76 000 sekwencji
40 000 haseł
30 000 przykładów
50 godzin nagrań

199 zł

Słownik na płycie CD-ROM
oraz w wersji książkowej

**Już także
na DVD-ROM!!!**

Dystrybucja w Polsce:

Electronic Publishing Association LLC Poland
c/o DD KOMPUTERY, ul. 11 Listopada 85
26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360-80-91, 442-36
Internet: www.epaonline.com
e-mail: tdalach@epaonline.com



LANGMaster - angielski dla każdego!



SONY

FIGHT FLIGHT SIMULATOR STIMULATOR

90 m

80 m



PlayStation, GP i PlayStation, są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.
GP Police Psygnosis i Psygnosis są znakami towarowymi Psygnosis Limited.
WYŁĄCZNIE DO UŻYTKU DOMOWEGO. Kopiowanie, adaptacja, wynajem, wypożyczanie, odsprzedaż, rozpowszechnianie w telewizji kablowej i publiczne wykonania bez uprzedniego zezwolenia całości lub fragmentów tego produktu, bądź jego części, objętych przepisami o ochronie znaków towarowych i praw autorskich, jest zabronione.
Producent Psygnosis Limited.

★★